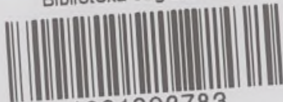
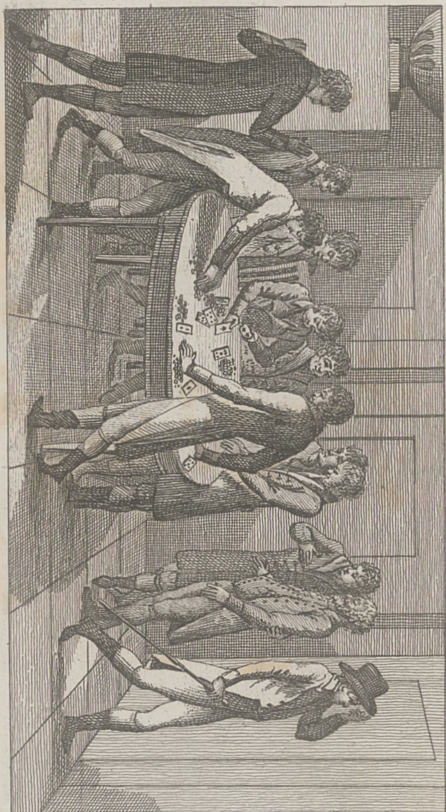



V
B
J
C


Biblioteka Jagiellońska
1001902783



NAYNOWSZY

ALMANAK

DLA GRAIĄCYCH W KARTY I W SZACHY

podług naygruntownieyszych reguł ułożony

przez

JULIUSZA CEZARA



tłumaczony przez B. G.

W WROCŁAWIU,

u Wilhelma Bogumiła Korna.

1818


B J C

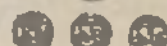
Nayłatwieyszy i Naydokładnieyszy

Sposób

nauczenia się

GRY WISTA.

Tablica do Oznaczenia Gry.

Ieden.	Dwa.	Trzy.
		
Cztery.	Pięć.	Sześć.
 	 	 
Siedm.	Ośm.	Dziewięć.
 	 	  

Gra Wist.

Ogólne poprzedzaiące Wiadomości.

Co do założenia Partyi Wista.

Gra Wista bywa pomiędzy czterema Osobami grana. Te cztery Osoby dzielą się na dwa Towarzystwa, bowiem, dwie Osoby graią wespół i są przeciwnikami drugich dwóch. Losém rozwiązuie się, kto ma z kim grać, a na kogo przypada karty rozdawać. Sposób iest następuiący, który przy każdym Robbrze (niżey objaśnić się maiącym) bywa powtarzany. — Każdy z graiących wyciąga kartę iedną z tallii. Ci dway którzy naywyższe wyciągnęli karty, składaią iedne Towa-

rzystwo, graiąc z sobą wespół, ci zaś dway, którzy naymnieysze wyciągnęli karty, składaią drugie Towarzystwo i graią toż samo wspólnie. As czyli Tuz, znaczy w tym mieyscu Jedno, ten zaś który naymnieyszą wyciągnął kartę, iest w obowiązku nayprzód karty rozdawać. Przy tym iednak zakładaniu Towarzystwa, mogą się różne zdarzyć przypadki, które następuiącym sposobóm rozwiązać należy.

1) Gdy dway graiący, wyciągaią dwie równe karty różney Maści, te zaś karty wyciągnięte są między kartami, przez drugich graiących wyciągniętémi, iako środkuiące, wtenczas muszą ieszcze raz inne wyciągnąć; naprzykład, A. wyciągnął Asa kerowego albo 1. B wyciąga Tróykę kerową, C. wyciąga Dwóykę Pikową, a D. wyciągnął Dwóykę Treflową, więc A. i B. są wtey Partyi przeciwnikami; A zaś, rozdaie karty, C. D. ciągną powtórnie, który zaś z nich naywyższą wyciągnął kartę, grać będzie z A.

2) Jeżeli zaś trzech graiących równe wyciągną karty, muszą więc ieszcze raz ciągnąć, karta iednak przez czwartą graiącą osobę wyciągnięta, pozostaie zawsze starszą lub młodszą, bądź żeby trzy inne osoby powtórnym razem starsze lub młodsze wyciągnęli. Naprzykład: A. B. B. wyciągaią każdy Waleta, D. wyciąga Damę, więc

A. B. C. muszą powtórnie ciągnąć; wyciągnący zaś naystarszą kartę grać będzie z D. inni dway grać będą wespół, a kto między témi naymłodszą wyciągnął kartę, staie się rozdawaiącym; albo przeciwnie, gdyby A. B. C. wyciągnęli każdy Damę, D. zaś Waleta, więć A. B. C. muszą powtornie ciągnąć, ten zaś kto naymłodszą wyciągnął kartę, grać będzie z D. D. rozdaie karty, ponieważ nayprzód naymłodszą kartę wyciągnął,

Sposòb Grania Wista.

Wist grywa się francuzkiemi kartami, to iest tallią z 52 kart złożoną, z których każdy współgraiący po 13 odbiera. Karty rozdawaią się poiedyńczo i to od lewéy ręki. Ostatnia karta, którą rozdaiący otrzyma, iest trumfem. Ta musi bydź natychmiast wyświęcona, ile że w przypadku zakrycia onéy, lub umieszczenia między innemi kartami sobie danémi, ten który z graiących ma rękę, ma oraz prawo, wyznaczyć co się ma święcić.

Karty w obydwóch kolorach, idą takim porządkiem. As, Król', Dama, Walet. Dziesiątka, Dziewiątka, Ośmka, Siodmka, Szóstka, Piątka, Czwórka, Tróyka, Dwòyka. Pierwsze Cztery t. i. As, Król, Dama, Walet, zowią się Honory, czyli Matadory.

Gra Wista dzieli się na Robbry w trzech granych, a dwòch wygranych Partyów, albo też z dwòch po sobie wygranych Partyów, robi się Robber Dziesięć położone znaki (*points*) czynią Partyą.

1) Znak kładzie się za każdy sztych, który iedne Towarzystwo więcey nad sześć zrobi; 2) za trzy Figury, które iedne Towarzystwo wspólnie w trumfach maią, oznaczaią się dwa, a 3) cztery points za wszystkie cztery figury t. i. As, Króla, Damę i Waleta. — Która strona nayprzod Dziesięć points oznaczy, wygrała Partyą.

Partya wygrywa się rożnemi sposobami, 1) *Simple;* gdy przeciwna strona oznaczyła Pięć; 2) *Double*, gdy przeciwnicy nic więcey iak cztery oznaczyli; 3) *Triple*, gdy przeciwnicy nie więcey iak dwa oznaczaią, a 4) *Quadruple*, kiedy wcale nic nie znaczyli.

Partya Simple wygrana, znaczy iedno; Double Dwa, Triple Trzy, a Quadruple Cztery wygrane. Robber znaczy trzy wygrane. Wygrawszy naprzykład dwie Partyi, iedną po drugiey Quadruple, więc wygrałem Robbra z iedenastu points.

Szczególne Obiaśnienie Tabliey do Oznaczenia.

Do tey Gry używaią się cztery Marki; położywszy iedną Markę ● oznacza iedno; dwie Marki w równey linii ● ● oznacza dwa; trzy w równey linii ●●● oznaczaią trzy; cztery w prostey linii ● ● ● ● cztery, lubo cztery mogą bydź i tym sposobem ● ● / ● ● oznaczone. Jedna Marka nad równą linią oznacza zawsze trzy, a iedna Marka pod linią równą, oznacza pięć, więc pięć oznaczaią się tym sposobem ● ● Sześć ● ● ● Siedm ● ● Ośm ● ● ● Dziewięć ● (na linii 1. nad linią 3, pod linią 5.

Wyrazy w téy Grze używaiące się.

Przy grze Wista używa się następuiacych Terminów czyli Słów: **Impass** zrobić, to iest, starać się, czyliby przy zadaniu współgraiącego Pomocnika swego, albo też Przeciwnika przed ręką, nie można przez to Sztychu iednego więcey dostać, że się z naystarszych i z trzech kart tey Maści w ręku maiących trzecią przybiia, odważaiąc się nawet, że Przeciwnik za ręką będący, może

mieć drugą z naystarszych kart. W przypadku gdy ią nie ma, co się przeciwko niemu iak 2 do 1 ma wszakże dostąpiło się więc tym sposobém zamiaru swégo.

Forsować, zowie się zadaiąc Przeciwnikowi w takiey maści, która u niego iest Renonsem, przez co iest przymuszonym, czyli forsowanym trumfem bić.

Forte karte, zowie się taka zadana, którą koniecznie trumfem bić trzeba.

Tryk, nazywa się każdy Sztych, który się iako wygrany Point, oznacza.

Inwitę zrobić, zowie się, gdy się w Maści iakowéy zadaie karta mała, która wyżey od Szóstki bydź niepowinna; co téy iednak maści trzeba przynaymniéy iedną z trzek starszych mieć figur.

Fałszywą zrobić Inwitę nazywa się, zadaiąc w iakowéy Maści kartę małą, a nie maiąc ani iedną z pierwszych trzech figur. —

Singleton grać zowie się, zadać z Maści w którey nie więcéy iak ta zadana w ręku się znayduie.

Wielki Szlemm zrobić nazywa się, kiedy ia z moim kompaném wszystkie trzymaście sztychów wygraię, a Mały Szlemm, kiedy ia z nim dwanaście sztychów wygrywam, tak, że przeciwna strona ieden tylko sztych dostaie.

Wielkim i Małym Szlemmem podług wyrazów graiących Wista, iest ta strona, która wszystkie trzynaście albo dwanaście sztychów przegrała.

Wielki Szlemm rachuie się Sześć, a Mały Szlemm trzy points wygranych. Można nawet w iednym Robbrze 5. razy Wielki Szlemm zrobić, dwie Partye Quadruple, i po odtrąceniu iednéy Simple przegraney Partyi, wygrać Robbra o 40 points.

Robber rachuie się Siedm, gdy się Partye bez Triple i Quadruple, i tylko Double graią, ponieważ w takim razie nie można więcéy iak Siedm points wygrać. — Na iedenaście grywa się Robber, kiedy Partye Triple i Quadruple, mogą bydź wygrane. Można w ten czas dwa razy Quadruple, a z Robbrem iedenaście points wygrać.

Reguły Ogólne.

1) Zadawanie, zaczyna się zwyczanie z tey Maści w któréy się naywięcéy kart ma w ręku. — Mam bowiém to w zysku, że, gdy inne karty które się u Współgraiących znayduią, są wygrane, reszta przy mnie pozostaiących, nie inaczey iak tylko trumfem może bydź przybita.

2) Trzeba z tey Maści zadać, w ktorey Assa, Krola, Damę, albo Krola, Damę, Waleta; albo Damę, Waleta i Dziesiątkę mam w ręku. W każdym w tych trzech przypadkach, zaczyna się od naywyższey karty.

Nie maiąc zaś żadney z powyższych trzech przypadkach, trzeba więc z téy Maści zadać, w którey Inwitę mieć mogę; w przypadku, gdy mam pięć trumfów naymnieyszych, a w innéy Maści żadnéy Inwity grać nie mogę, więc trumfów zadać muszę. — Tym to sposobem mam przynaymniey tyle w zysku, że wspòł zemną graiący, za ręką zostaie, a zatym dwiema kartami z których we środku iedną tylko mógłby stracić (na, przykład gdyby miał Assa, Damę) dwa sztychy zrobić może.

3) Kto nie ma więcéy nad dwa małe trumfy przytym w innych dwóch Maści, ma Assa i Krola, w czwartéy zaś nie ma Renonsy, powinien zaraz na początku starać się o tyle sztychów, ile mu się zrobić dadzą. Jeżeli współzemną graiący nie dodaie mnie do ktoréy kolwiek moich Maści, więc nie trzeka go dalszym zadaniem karty wolnéy w Maści przymuszać do przybiiania trumfem, ponieważ to grę iego mocnoby osłabiło.

4) Rzadko iest potrzebnie lub pożytecznie w Maści przez wspolgraiącego zadaney, odpowiadać, chyba że się w tym iedyny przewiduie sposob, Złą grę uratować, albo też wygrać.

5) Gdy każda, przeciwko sobie graiacych stron, ma pięć sztychow, a będąc ia pewnym, że z ręki ieszcze dwa sztychy nadto zrobić mogę, nie trzeba się od zrobienia onych wstrzymać, w nadziei, że można dwa decyduiące Tryk albo też Ośm sztychow zrobić, bo straciwszy niezawodnego i decyduiącego sztychu, więc rożnica iest 2. Szkoda zaś do zysku w niepewności ma się iak 2 do 1. — Excepcya tey Reguły ma mieysca, w przypadku, gdy iest podobieństwem albo z pod suchy wydobyć się, albo też wcale Partyą wygrać. — W każdym tych przypadkach, trzeba się odważyć na przegranie Tryka decyduiącego.

6) Jeżeli iedna z stron przeciwnych, naznaczyła iuż 6, albo 7, druga zaś, ktora ma zadawać, ieszcze wcale nic, naylepiey więc w takim zdarzeniu dla ostatney strony, odważyć się ieden albo dwa niepewne zrobić sztychy, w nadziei, grę ile możności do rownowagi przyprowadzić. Na przykład, maiąc damę albo Waleta z trumfow, przy tym zaś w innych maściach nie dobre karty, więc trzeba albo Damę, albo też Waleta grać z trumfow, przez co gra wspolzemną graiacego

ieżeli ma wiele trumfów, zrobi się ieszcze mocnieysza; ieżeli zaś ma grę słabą, więc i w tym razie nie robi mu się krzywda.

7) Maiąc cztery oznaczone trzeba się koniecznie starać, ieszcze ieden point wygrać, przez co można połowę stawki wyratować. — Dla osiągnienia tego zamiaru, trzeba z ostrożnością grać trumfy, choćby ich dosyć w ręku było. — Maiąc bowiém w honorach 1 a przytym 5 innych trumfów, można się bespiecznie mocnym w trumfach nazwać.

8) Nie maiąc więcéy iak 9. oznaczonych, a będąc przytym mocnym w trumfach, nie trzeba iednak trumfa zadać, postregaiąc, że pomocnik iedną, albo drugą kartę Przeciwnika trumfem przybić może; podać mu raczéy sposobność należy, ażeby mógł korzystać z Renonsu, przeciwnie zaś oznaczywszy Markami 1. 2. albo 3. trzeba tu na wspak sobie postąpić, toż samo kiedy Partya 5. 6. albo 7. iest oznaczona, ponieważ w obydwoch tych przypadkach, idzie grana o więcéy iak ieden point.

9) Będąc za ręką, a widząc, że trzeci graiący, to iest, przeciwnik od prawéy ręki, w Maści w którey iego Pompcnik zadał, dobrą nie może przy-

bić kartą, trzeba (ieżeli w tym przypadku co lepszego nie pozostaie t. i. ieżeli sam zadać maiący, żadney wysokiéy i do zrobienia sztychu zdatnéy niema karty) w Maści przez Przeciwnika zadana, grać daley, ponieważ Pomocnik w tym razie kołzysta, to, co się pod N. 2. opisało. Wszakże przez to przeciwnik nawet przymuszonym zostaie, odmienić Maści, co w téy nowéy maści iest korzyścią.

10) Maiąc w ręku Assa, Króla, i 4 małe trumfy, zacząć należy od małégo. bo bydź może, że Pomocnik większy ma trumf, niż ten, co za ręką siedzi. — Jeżeli taki trumf znayduie się w ręku Pomocnika; można trzy razy, raz po raz, trumfa grać, w przeciwnym zaś przypadku, nie należy wyciągać wszystkie trumfy.

11) Maiąc Assa, Króla, Waleta i Trzy małe Trumfy, trzeba od króla zacząć, potym zadaie się Ass, (wyiąwszy, ieżeli ieden z Przeciwników trumfa nie dodaie) ponieważ naywiększym iest podobieństwém, że Dama wyiść musi.

12) Maiąc Króla, Damę i 4 małe trumfy, trzeba od małego zacząć. supponuiąc, że Pomocnik ma ieden z Honorów.

13) Maiąc Krola, Damę, dziesiątkę, i 3 małe trumfy, zaczyna się więc od Krola, bo naywiększym iest podobieństwem, że na powtorzone Żądanie, Walet wyiść musi, albo też, ieżeli przeciwnik znowu trumf zadaie, tak z Damą iako i z Dziesiątką. Sztych może bydź zrobiony.

14) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy zaczyna się od mnieyszégo trumfu, w nadziei, że Pomocnik może mieć ieden z Honorow.

15) Maiąc Damę, Waleta, Dziewiątkę i trzy małe trumfy, zaczyna się od Damy, gdyż iest podobieństwém, że Dziesiątka na drugie wyzwanie wyidzie. Albo też starać się Waletem i Dziewiątką za ręką dwa sztychy dostać, tak iak przy N. 13. z Damą i Dziesiątką bydź mogło.

16) Kto ma Waleta, Dziesiątkę i cztery małe trumfy, zaczynać powinien od mnieyszégo podług zasad pod Nr. 14. wyłuszczonych.

17) Maiąc Waleta, Dziesiątkę, Ośmkę i trzy małe trumfy, zaczyna się od Waleta, zapobiegaiąc, ażeby Dziewiątką sztychu nie zrobiono, ponieważ bardzo wielkim iest podobieńtwém, że przy powtorzonym wyzwaniu, wszystkie Honory wyiść muszą.

18) Maiąc Sześć mało znaczących trumfów, trzeba od naymłodszego zacząć, chyba że iest Dziesiątka, Dziewiątka, i Ośmka, i że Przeciwnik, który karty rozdawał, wyświęcił co z Honorów, w takim więc przypadku, gdy wyświęcony Honor iest przed ręką, trzeba nayprzód grać dziesiątkę, co przeciwnika przymusza, Honory swoie sposobem dla siebie szkodliwym wydawać, a Pomocnikowi zostawia do woli, czyli ie chce puścić, lub nie.

19) Maiąc Assa, Króla i trzy małe trumfy, trzeba od małego zacząć, podług zasad pod Nr. 14. przytoczonych.

20) Maiąc Assa, Króla, Waleta i dwa małe trumfy, trzeba od Króla zacząć, przez co aż nader iasno daie się Pomocnikowi do zrozumienia, że Ass i Walet pozostał się ieszcze w ręku. — Postępuiąc więc w zadaniu zada trumfa, a w ten czas odważyć się czyli się Walet uda. — Ten sposób grania nie może nic innego złego powodować, iak chyba, gdyby przy Damie za ręką u Przeciwnika, nie było inney karty.

21) Maiąc Króla, Damę i trzy niskie trumfy, zaczyna się od małego, podług przyczyn pod Nr. 14. podanych.

22) Maiąc Króla, Damę, Dziesiątkę i dwa małe trumfy, zacząć należy od Króla, podług zasad pod Nr. 20. podanych.

23) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy, trzeba od małégo trumfa zacząć, a to podług reguł pod Nr. 14. przepisanych.

24) Maiąc Damę, Waleta, Dziewiątkę i dwa małe trumfy, trzeba od Damy zacząć, podług zasad pod Nr. 15. przytoczonych.

25) Maiąc Waleta, Dziesiątkę i trzy małe trumfy, trzeba od trumfu małego zacząć, podług przepisów pod Nr. 15. położonych.

26) Maiąc Waleta, Dziesiątkę Ośmkę i dwa małe trumfy, trzeba od Waletą zacząć, ponieważ podług wszelkiego podobieństwa, Dziewiątka na dwókrotne wyzwanie, wyiść musi, albo ieżeli Pomocnik znowu trumf zadaie, trzeba doświadczyć się, czy nie można Ośmkę, będąc przy zadaniu przeprowadzić.

27) Maiąc

27) Maiąc pięć trumfów mało znaczących, w ten czas naylepiey zacząć od naymnieyszego, chyba żeby w nich był Sekwens z Dziesiątki, Dziewiątki i Ośmki, bo w takim razie trzeba od nay» wyższéy karty tego Sekwensu zacząć.

28) Maiąc Assa, Króla i dwa małe trumfy, zacząć od małego trumfu należy, podług przepisów pod Nr. 14. umieszczonych.

29) Maiąc Assa, Króla, Waleta i ieden trumf mały, zacząć od Króla należy, podług zasad pod Nr. 15. położonych.

30) Od małego trumfu zadaie się toż samo, maiąc Króla, Damę i dwa małe trumfy, podług reguł pod Nr. 15. przepisanych.

31) Maiąc Króla, Damę, Dziesiątkę i ieden trumf mały, zacząć trzeba od Króla, oczekuiąc ażeby Pomocnik znowu trumf zadał, a to, dla doświadczenia się, czyliby chcąc Waleta wyciągnąć, albo zabić, Dziesiątki oswobodzić nic można.

32) Maiąc Damę, Waleta, Dziewiątkę i mały trumf, zaczyna się od Damy, dla przeszkodzenia, ażeby z Dziesiątką, sztychu nie zrobiono.

33) Maiąc Waleta, Dziesiątkę i dwa małe trumfy, trzeba od mnieyszego trumfu zacząć, stosownie do prawideł pod Nr. 14, allegowanych.

34) Maiąc Waleta, Dziesiątkę, Ośmkę i trumf mały; trzeba od Waleta zacząć, ażeby z dziewiątką sztychu dopuścić.

35) Maiąc Dziesiątkę, Dziewiątkę, Ośmkę i ieden trumf mały, zacząć od Dziesiątki należy. Pomocnikowi zostawuie się w takim razie do woli iego, czyli ią chce przybić lub przepuścić.

36) Maiąc Dziesiątkę i trzy małe trumfy, trzeba od mnieyszego zacząć.

Reguły Szczegòlne.

1) Kto ma Assa, Kròla i czrery małe trumfy, a przytym ieszcze w inney maści dobre karty, powinien nayprzòd po trzykroć trumfa zadać, zapobiegaiąc, ażeby inney maści iégò liczney; trumfami nie zabrano.

2) Kto ma Kròla, Damę, i cztery małe trumfy, oraz w inney Maści znaczne karty, powinien

od Króla trumfowego zacząć, z przyczyny, że będąc powtórnie przy zadaniu, można po trzykroć wyzywać.

3) Maiąc Króla, Damę, Dziesiątkę i trzy małe trumfy, oraz w inney maści nie złe karty, zacząć trzeba od Króla trumfowego, w oczekiwaniu, że Walet na powtórne wezwanie zginie, nie spuszczaiąc się na to, aby będąc przy zadaniu, chcieć Damą i Dziesiątką, dwa sztychy zrobić, z obawy, ażeby drugiey maści liczne karty, tym czasém trumfami nie były zabrane.

4) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy, a przytym w inney Maści dobre karty, zadać należy trumfa małego.

5) Maiąc Damę, Waleta i trzy małe trumfy, oraz w inney Maści dobre karty, zacząć należy od Damy trumfowey, w nadziei, że na drugie wezwanie, Dziesiątka padnie. — Nie trzeba się na to spuścić, i chcieć Waletem i Dziewiątką, będąc przy zadaniu, dwa sztychy zrobić, lecz trzeba przy drugim zadaniu, trumfa zadać, a to w stosunku do zasad pod Nr. 3. Rozdziału tego przepisanych.

6) Maiąc Waleta, Dziesiątkę i trzy małe trumfy, orsz w inney Maści dobre karty, trzeba od trumfa małego zacząć.

7) Maiąc Waleta, Dziesiątkę, Ośmkę i dwa małe trumfy, a przy tym w inney Maści dobre karty, zacząć należy od Waleta trumfowego, w nadziei, że Dziewiątka na drugie wezwanie padnie.

8) Maiąc Dziesiątkę, Dziewiątkę, Ośmkę z małym trumfem, wraz w inney Maści dobremi kartami, zadać należy Dziesiątkę trumfową.

Z kart po sobie idących, a trumfowych, trzeba od naywyższey zaczynać, z kart zaś po sobie idących, a nie trumfowych, zadaie się naymnieysza t. i. maiąc pięć kart; maiąc zaś trzy, albo cztery, trzeba od naystarszey z Schwensu zacząć.

Będąc w trumfach bogatym, to iest: maiąc

Assa i trzy małè trumfy,
Króla, Damę i trzy małe trumfy,
Damę, Waleta i trzy małe trumfy,
Damę, Dziesiątkę i trzy małe trumfy,
Waleta, Dziesiątkę i trzy małe trumfy,
Damę, i cztery małe trumfy,
Waleta i cztery małe trumfy

nie trzeba się śpieszyć, chcieć sztychów zrobić.

Za zwyczay zaczyna się od Maści na którey czele Ass się znayduie, gdy w tey Maści są dwie karty; przeciwnie, maiąc w innéy Maści 4 albo więcéy kart okazuiących siłę naywiększą, nie trzeba zacząć od Maści w któréy się Ass znayduie. Szczególnie zaś bierze chęć graiącego, zadać z Maści, w którey są Dama, Walet i Dziesiątka, bo ieżeli pomocnik mòy ma Assa, a przeciwnik mòy z lewey strony Króla, więc Król zawsze iest w niewoli.

Kiedy po prawéy lub lewéy stronie, znaczna karta iest wyświęcona, na przykład, kiedy się Ass poprawéy stronie święci, a ia mam w trumfach Dziesiątkę i Dziewiątkę tylko, lecz przytym Assa, Króla i Damę inney Maści, reszta zaś Ośmiu kart nic nie znaczących, trzeba więc Assa tey maści

zadać, w ktòrey iest Tertia Major. Pomocnik mòy widzi przez to, że przy mnie iest przewaga w tey Maści, poczym trzeba zadać Dziesiątkę trumfową, ponieważ bydź może, że Pomocnik ma Kròla, Damę, Waleta w trumfach, albo dwa Honory. — Lecz gdyby takowe były: tylko z Kròla i Waleta, więc Pomocnik przepusci Dziesiątkę, a potym, przyszedłszy do zadania, grać będzie w Maści; w tym czasie trzeba wziąć się do Dziewiątki, ponieważ Pomocnik, tym sposobem niezawodnie prawie z niewoli Damę, ieżeli względem nićy iest za ręką. Tym to samym sposobem można korzyść strony przeciwnéy bardzo ścieśniać, choćby ta nawet Kròla albo Damę po prawéy ręce byla sobie wyświęcila. Gdyby po prawey ręce Dziesiątka się wyświęciła, a ia mam w ręku Kròla, Waleta, Dziewiątkę i dwa małe trumfy oraz 8. kart nic nie znaczących, trzeba więc od Waleta zacząć, dla tego, ażeby Przeciwnik, Dziesiątką sztychu nie mogł zrobić, lecz mimo tégo można Dziesiątkę w swoiéy utrzymać mocy, zrobiwszy powyżey obiaśniony Impas, w przypadku gdyby przeciwnik powtòrnie zadawał trumfa. — Toż samo zachować należy, gdy się po prawéy ręce Dziewiątką trumfowa wyświęci,

Maiąc w iedney Maści Krola i drobne karty, a Przeciwnik po prawey stronie w tey Maści zadaie, nie trzeba Krolem przybić, chyba żeby się widziało potrzeby, dostać się do zadania, ponieważ dobry gracz, rzadko w tey Maści zada, w ktorey sam ma Assa z przyczyny, że gdy trumty iuż wyszły, on sobie przez to gry naprawić może. Tę samą ostrożność zachować należy, maiąc Damę a przy niey drobne karty, podobnież przy Walecie i Dziesiątce, bo przybiiaiąc tą ostatnią, odkrywa się aż nadto słabość w tey Maści.

Maiąc w tey Maści, ktora iest Maścią Przeciwnika karty przewyższaiące, trzeba ie ile możności ochraniać, i z ręku nie wypuszczać, z przyczyny, że wydawszy wszystkie swoie karty wysokie, a przeciwnik lub iego Pomocnik ma ieszcze ostatni trumf w ręku, można trzy sztychy przegrać, przy usiłowaniu wygrania iednego.

Gdy moy przeciwnik po prawey ręce z Maści zadaie, w ktorey ia mam Assa, Krola i Damę, lepiey iest Assem, aniżeli Damą przybić, ponieważ to Przeciwnika omami, co w tym razie tak iest rzeczą ważną, że uważać nie trzeba, choćby się nawet Pomocnika razem omamiło.

W ten czas tylko dobrze iest dać poznać w którey Maści iestem naymocnieyszym, nie maiąc iak tylko iedney Maści obfitey, zadawszy więc trumfa dla oswobodzenia Maści swoiey, daie się poznać, że się życzy, aby w tey Maści było zadano; ieżeli zaś we wszystkich Maściach iestem obfitym, nie potrzeba odkryć, w której właściwie iest przewaga. Chcąc współgraiącemu swemu bydź na Pomocy, ażeby w Maści obfitey, ile możności mógł sztychów nabrać, trzeba się strzec nie dawać mu powodu do stracenia trumfów, a po tym maiąc w Maści iakowey mniey kartów niż Pomocnik, starać się przez dorzucanie kart wyższych, ażeby przy zadawaniu pozostał i t. d.

Gdy po prawey ręce Damę wyświęcono, ia zaś w ręku mam Assa, Dziesiątkę, i przy nich trumf mały, albo Króla, Dziesiątkę z trumfem małym, a Przeciwnik móy po prawey ręce, zadaie Waleta, trzeba mnie go puścić, ponieważ łatwo mnie przez to sztychu dostać a przegrać nic nie mogę.

W ogolności zależy przy Grze Wista,

1) Na wszystkie karty z naywiększą pilnością uważać, dla pamiętania, wiele kart każdey Maści

i iakiey wyszły. — Bez tey baczności nigdy bowiém wiedzieć nie można, czy ta lub inna karta iest Forte - Carte lub nie.

2) Dokładnie trumfy rachować. Bez tey bowiem przezorności, zawsze grać się będzie w ciemnocie niewiedząc, czyli w ręku maiącą Forte-Carte, można, lub, nie można grać, bez obawy ażeby trumfem nie była przybita.

3) Aże każda gra ma swoią właściwość i szczególne ułożenie, zależy więc wszystko dobréy uwagi i nieprzerwaney baczności. — Trzeba się więc przy grze swoiéy stosować do iey ułożenia do tégo co Gracz albo Przeciwnicy dodali albo odrzucili; do tego w iakim iestem położeniu w Partyi, i tym sposobem grę swoią podług tego kierować.

Jest i to na przykład iedną z Reguł, ażeby w Maści, przez Pomocnika swégo odrzuconéy, nie zadawać. Bowiém przez odrzucanie daie mnie poznać, że w tey Maści, albo mało co, albo wcale nic nie ma, i że iégo iest żądaniém, ażeby mu w inney zadać Maści.

Jeżeli mam na przykład tak złe karty, że się małego albo wielkiego Szlemmu obawiać trzeba, lecz przy tych niepoczesnych kartach, ieżeli mam w inney Maści Króla, a przy nim 2. 3. 4. i inne mnieysze karty, nie należy koniecznie inwitować na Króla, lecz raczey w każdey inney Maści zadać, a to dla tego, ażeby dostawszy się za rękę zrobić można upatrzonego sztychu z Królem. — Takowych przypadkow iest niezliczona moc, lecz niepodobna, aby wszystkich sobie koleyno wystawić można, ćwiczenie się i zdrowy rozsądek są stworcami gracza dobrego.

Prawo które przy tey Grze zachować należy.

1) Gdy ieden z graiących nie z swoiey kolei zadaie kartę, każdy z Przeciwników ma Prawo żądać, ażeby ta karta w czasie sobie upodobanym w ciągu tey gry, była zadana, lecz do woli właściciela oney zostawić należy, renonsować się. — Albo, gdy ieden z Przeciwników iest

przy zadaniu, może od Pomocnika swégo żądać, ażeby Maści wymienił, którą chce mięć zadaną, Maść wymieniona musi bydź zadana, ieżeli ią Pomocnik ma.

2) Nie można prędzey żądać kary za fałszywe renonsowanie się, albo niedodawanie do koloru, aż poki sztych nie iest przewrócony i z ręki puszczony, albo iego Pomocnik świężo nie zada.

3) Kiedy kto do koloru nie dodał, przeciwna partya może sobie 3 points rachować, gdyby mimo tey kary, strona renonsuiąca się, była wygrała, nie może więcéy iak 9 wygranych rachować. — Owe trzy za karę rachowane, maią pierwszeństwo przed wszelkiemi innémi wygranémi.

4) Kiedy kto Pomocnika swégo do wypowiedzenia ukończoney Partyi wzywa, wczasie, gdy ta wyżey lub niżey Ośmiu wygranemi iest oznaczona, każdy z Przeciwników ma prawo żądać, ażeby na nowo karty były rozdawane, a nawet obydwa Przeciwnicy maią prawo, zapytania sobie w tey mierze, uczynić.

5) Po widzianey iuż karty wyświęconey, nie wolno iuż Pomocnikowi swemu przypominać, ażeby względem wypowiedzenia ukończoney Partyi, zapytanie uczynił.

6) Gdy wyświęcona karta iuż była obeyrzana, nie można honory przeszłey gry zapomniane naznaczać, chyba gdyby były iuż wprzòdy zgłoszone.

7) Gdy komu karta z ręki na stòł wypadnie, tak, że ią poznano wolno każdemu z Przeciwników tą nazwać, musi iednak właściwą zgadnąć, i oddział iey udowodnić. Jeżeli zaś niewłaściwą nazwie, każdy z Przeciwników ma prawo w toczący się Partyi raz ieden żądać, ażeby w podobnym sobie kolorze bądź naywyższa, bądź naymłodsza karta, była zadana.

8) Gdy kto fałszywie renonsuie się, przed przewròceniem iednak kart o tym graiących uwiadomia, w ten czas Przeciwnicy maią prawo żądać, ażeby w kolorze zadanym podług ich upodobania, albo naywyższą albo naymnieyszą zadał kartę; wolno im oraz, kiedy im się podoba, oka-

zaną kartę wyzwać, co iednak renonsowanie powodować nie powinno.

9) Gdy przy rozdawaniu kart, iedna się przewróci, wolno stronie przeciwney żądać, ażeby na nowo karty były rozdane. Jeżeli zaś kto z Przeciwników temu winien, więc rożdaiącemu wolno będzie w tym decydować.

10) Gdy Ass albo inny kolor iest zadany, ostatni zaś graiący dodaie nim koléy na niégo przyszła, więc Pomocnik iégo, czyliby w kolorze zadanym miał renonsy lub nie, nie może ani trumfem ani wyższą kartą przybić, ieżeli sztych ten bez przymuszonego renonsowania, opuścić może.

11) Gdy w talii kart, iedna iest przewròcona, trzeba na nowo rozdać karty, chyba żeby się to przy ostatniéy trafiło.

12) Dopòki się karty rozdaią, nie wolno żadnému graiącému podnieść i obeyrzeć swoie karty. Gdy się to iednak stanie, a omyłka w rozdaniu wydarzy się, więc osoba która rozdawała, obowiązana powtornie rozdać karty.

13) Gdy po zadaney karcie, ktokolwiek z strony przeciwnéy, dodaie nim na niego koléy przypadnie, więc pomocnik iégo, niepowinien sztychu przybić, ieżeli bez fałszywego renonsowania się przepuścić może.

14) Każdy z graiących pilnować powinien, ażeby 13 kart odebrał. Jeżeli który nie ma więcey iak 12, a nie postrzeże predzéy, iak dopiero po kilku sztychach zrobionych, reszta zaś graiących należytą ilość kart maią, więc gra tocząca się, nie może bydź dla tego za nieważną uważana, lecz graiący dwunastą kartami, podpada karze za fałszywe renonsowanie się, ieżeli w samey rzeczy do koloru nie dodawał. — Gdyby zaś ieden z graiących miał 14. kart w ręku, więc gra wcale za nic uważaną bydź powinna.

15) Gdy kto w mniemaniu, że Partyą wygrał, karty swoie na stoł otwarte rzuci, Pomocnik zaś iego poddać się niechce, więc przeciwnikom wolno żądać, ażeby każda z kart otwartych była zadana, w porządku tak im się podoba, zostawuiąc iednak, do woli renonsować się.

16) Naprzykład A i B graią s sobą przeciw C i D; A zadaie Trefle, B zaś dodaie przed prze-

ciwnikiém C. więc w takim razie iest C. przy prawie przed pomocnikiém swcim C. rozrządzić, ponieważ B. bez kolei swoiéy grał.

17) Gdy kto pewien iest z ręki swoiey wszystkie sztychy zrobić, może karty swoie pokazać. Gdyby zaś w liczbie kart iégo, znalazła się iedna, ktorąby nie przepuszczono, on zaś karty swoie pokazał, wystawia się więc na karę, że każda z iego kart przez Przeciwnika, podług upodobania może bydź do zadania wezwana.

18) Gdy kto z graiących, w czasie gdy partya 8ma iest oznaczona, pomocnika swégo dla wypowiedzenia gry wzywa, ten zaś odpowiada, następnie obydwa przeciwnicy karty swoie odkrywaią, a w tym okaże się, że strona przeciwna żadnych niema honorów, w ten czas od nich zależy, czy zechcą, by na nową karty były rozdane, albo czy teraźnieysza gra ma mieć mioysca.

19) Wśrod partyi nie wolno nikomu wziąć świeżą tallią, chyba żeby wszyszcy gracze na to zezwalały.

20) Rozdawaiący karty, iest obowiązanym dopóty trumf wyświęcony na stole zostawić, dopòki

koley na niego nie przyidzie do grania, gdy zaś wyświęconą kartę między w ręku maiącemi umieści, nie wolno iuż nikomu zapytać się, co się święciło, lecz tylko iaki kolor się wyświęcił. Prawo te dla tego iest ustanowione, ażeby rozdaiący, nie nazwał inną kartę, coby się stać mogło.

Longina

dokładne Reguły i Prawa

Gry

Lombra, Kadrilla i Cinkwilla.

Gra Lombra.

Lubo Gra Lombra, tak iak inne gry w karty, od przypadków zawisła, zważaiąc iednak na wielorakie niedościgłe prawie iey stosunki, wyznać należy, iż tey grze żadną inną obok stawić nie można. Wymaga bowiem nie tylko gruntowney, umieiętności regułów i praw, lecz oraz nie małego natężenia uwagi i rozsądku, a nawet daru zgadywania dla pożytkowania z szczęścia, i naprawy nieszczęścia przez roztropność. — Lombra można między 2. 3. 4. i 5. grać osobami; zwyczay iednak uczy, że trzy tylko osoby do niey wchodzą. —

Głownemi przedmiotami przy nauczeniu się gry Lombra są, tak iak przy innych, po części zewnętrzne urządzenie, po części reguły, podług których uczyć się trzeba, po częśai prawa, które bezkarnie przestąpione bydź nie mogą.

Urządzenie partyi Lombra we trzy Osoby.

Lombra grywa się zwyczaynie we trzy osoby z których iedna tylko w każdey partyi iest właściwym graczem. (*l'hombre*, człowiek) Nazwisko te hiszpańskie daie poznać rodzinę tey gry. Inne dwie osoby zowią się przeciwnikami. Bierze się z tallii kart francuzkich z 52 kart złożoney 40 kart, odrzuciwszy dwanaście, to iest Ośmki, Dziewiątki i Dziesiątki.

Chcąc partyą Lombra urządzić, trzeba wprzody karty ciągnąć dla wynalezienia, gdzie który z graiących siedzieć ma. Tym końcem bierze się 3 karty rożnego koloru podwoynie naprzykład 2 Pik, 2 Trefle, 2 Ker, z tych kładą się 3 na stół otwarto, to iest na każdey stronie stołu iedna, gdzie 3 graiący siedzieć maią, zatrzymuiąc drugie trzy to iest 1 Pik, 1 Trefle i 1 Ker zakryte w ręku, z ktorych każdemu graiącemu daie się iedną wyciągnąć; każdy więc z graiących zasiada tam gdzie na stole leży karta taka, iaką sam wyciągnął. A że iest zwyczaiem, tego który ma karty dawać, przez kolor pikowy oznaczyć, przeto bierze się do owych trzech dla losowania wybranych kart, kartę pikową, a to ażeby ten który ma karty rozdawać, był oraz oznaczonym. Grzecznością zaś

iest temu, ktòry ostatnim do gry iest przychodzącym, nayprzòd kazać kartę ciągnąć. —

Nim się karty rozdadzą, ustanawia się nayprzòd iak wysoko grać się będzie, i iaki się sposòb obiera pomiędzy tylu zazwyczay przy grze lomber użytemi. Już tedy rozdawaiący karty kładzie stawkę ustanowioną, miesza karty, a podawszy ie do zdeymowania po lewey siedzącemu, rozdaie karty od prawey ręki ku lewey, każdego razu po trzy, tak że każdy we trzech razach po 9 kart odbierze. Pozostaiące 13 karty, nazwane Talon, kładą się na miseczkę, do ktòrey się stawka znayduie do dalszego przeznaczenia. A że zazwyczay dwie tallii kart do lombra biorą się, obowiązkiem przeto iest każdego wspòłgracza ktòry po lewey stronie rozdawaiącego karty siedzi, wziąść drugą tallią do mieszania, i zmieszawszy położyć ią przy wzpołgraiącym po lewey ręce siedzącym, przez co temuż prawo pierwszeństwa przyznaie się t. i. prawo zapowiedzieć grę, i pierwszą kartę zadać. —

Chcący nanczyć się tey gry, powinien nayprzòd poznać

Koley kart, i znaczenie onych,

kiedy są trumfami, i kiedy nie są trumfami. Naturalny porządek kart, t. i. porządek w ktorym

iedna po drugiey idzie nie będąc trumfami, iest w kolorze czarnym mianowicie w Pik i Treflu, taki iaki zazwyczay przy innych grach zachowuie się iako to: Król, Dama, Niźnik, Siodmka, Szostka, Piątka, Czwórka, Tròyka, Dwòyka. Obydwa Assy w kolorze czarnym nie należą do powyższego naturalnego kart porządku, ponieważ, iak się w krótce niżey opisze, są zawsze trumfami. W kolorze zaś czerwonym lubo co do Figur ten sam się zachowuie porządek; w innych iednak kartach wcale idzie nawspak, t. i. Król, Dama, Niźnik, Ass, Dwòyka, Tròyka, Czwòrka, Piątka, Szostka, Siodmka. Łatwo więc z tąd poznać, że w kolorze czerwonym są dziesięć, w czarnym zaś tylko 9. kart, ponieważ obydwa Assy pikowy i treflowy do porządku naturalnego nie należą, lecz zawsze są trumfami.

Co zaś do porządku kart w ten czas kiedy są trumfami, rzecz ma się w następuiącym sposobie. Obydwa Assy czarne są zawsze trumfami, Pikowy Ass iest pierwszym trumfem i zowie się *Spadillą*, a treflowy Ass iest trzecim i nazywa się *Bastą*. Więc pierwszy i trzeci trumf są zawsze stałe w iakim kolwiek bądź kolorze, lub w iakimkolwiek gatunku gra się rozpoczyna. Drugi zaś trumf w ten czas dopiero ustanawia się, gdy się zapowiedziało w iakim kolorze czyli czarnym czyli

czerwonym zadano będzie, iest to karta naymłodsza w obydwoch kolorach, to iest w czarnym kolorze dwòyka, a w czerwonym Siodmka. Trumf ten zowie się Manilią i iest drugim. Jest więc cztery Maniliow, dwa w czarnym i dwa w czerwonym kolorze; lecz znaczenie swoie lub wartość odbieraią w ten czas dopiero, ieżeli się w tym kolorze gra zaczyna, w ktòrym oni się znayduią, bowiem w przeciwnym razie, nie znaczą nic więcey, iak tylko czym są w porządku naturalnym. Naywyższe więc trzy trumfy są Spadilia, Manilia i Basta, i zowią się Matadorami (Zaboycami) — Maią prerogatywę, że niższym trumfem ani przybitemi, ani też wyzwanemi bydź nie mogą. Czwartym zaś trumfem w kolorze czarnym iest Kròl; gdy zaś w czerwonym kolorze gra zaczęła więc Ass iest czwartym trumfem ktòry w owczas zowie się Ponte, i preferencyą przed Kròlem ma; reszta idzie porządkiem swoim, i lubo powyżey wzmiankowane są właściwemi Matadorami, doliczaią się iednak do nich reszta trumfów, ieżeli bezśrzednie po nich następuią. Trumfy, ktòre od Manilii zacząwszy po sobie idą, zowią się faux Matadors (fałszywe Matadory). — A ztąd poznać można, że po ustanowionym trumfie, w czerwonym kolorze iest dwanaście, w czarnym zaś tylko iedenaście trumfòw. Jakim zaś

sposobem trumf się obiera, okaże się samo przez się przy rozbiorze wszelkich sposobów w tey grze zwykłych. Tu zaś kładzie się

porządek gatunków tey gry zacząwszy od naymłodszego aż do naystarszego.

1. Gra z zapytaniem.
2. Gra z zapytaniem w kolorze.
3. Tournée albo małe Kasko.
4. Obscurité.
   a) z gory,
   b) z dołu,
   c) z śrzodka.
5. Wielkie Kasko.
6. Solo.
7. Solo w Kolorze.
8. Solo tout albo *la Vole annoncée*.
9. Solo tout w Kolorze.
10. Grandissimo } te dwa gatunki nie należą do
11. Nullissimo. } właściwego Lombra.
12. Murzyn.

Z początku samego nie miano w lombrze iak tylko dwa gatunki, to iest grę z zapytaniem y Solo. Dopiero poźniey przydana wyżey wspomnione gatunki, przez co odięto tey grze pierwiastkową swą czystość, a na to mieysce postawiono ią w rzędzie innych grów od szczęścia tylko zawi-

słych. — Roztrząsnę niżey wszystkie iey gatunki podług powyższego porządku; poprzedzaiąc iednak niektòre.

Ogolne Reguły

1) Każdy z graiących powinien na sam przòd dopilnować, ażeby miał 9 kart sobie danych, ieżeli kto ma nadto albo zamało, a nie zgłasza się z tym przed rozpoczęciem gry, dozna więc zawsze uszczerbku, iak się niżey okaże.

Temu który ma rękę, przynależy pierwsza gra, prawo te ogłasza przez wyraz: pytam się. Jeżeli gracz po nim idący chce zrobić grę w kolorze, więc pierwszy musi mu ią dozwolić, co sie wyraża słowem: pass albo passuię; albo też sam ią grać obowiązany, albo też wyższą grę iako to Tourné, Obscurité i t. d. zapowiedziec. Gdy więc między pierwszemi graczami ustanowiono bądzie iaką grę ieden lub drugi grać bedzie, albo też czyli ieden lub drugi passuie, y gdy zaproponowana gra będzie przyięta, w ten czas dopiero wolno iest trzeciemu graczowi t. i. za ręką siedzącemu, oświadczyć się, czyli chce wyższą grę wprowadzić, czyli też passować.

Gry niższe powinne zawsze wyższym ustępować. Każdy gracz maiący rękę przed drugim ma prawo grę przez nastepuiącego po nim zaproponowaną, sam utrzymać i grać; lecz niżey siedzący

gracz, musi zawsze wyższą grę przedstawić, ieżeli chce gracza przed nim siedzącego do oswiadczenia się albo do odstąpienia, nakłonić.

4) Kto się raz oświadczył, że passuie, iuż daley inney gry podiąć się nie może.

5) Gdy kto powie: pytam się, drudzy zaś passuią, nie może iuż więcey grać Solo, lecz inną grę wolno mu obrać; naprzykład Tournée, Obscurité i t d.

6) Jeżeli gatunek gry zaraz na początku wyraźnie iest wymieniony, i ieżeli mowiono: pytam się w kolorze, albo, gram Tournée i t. d. iuż ią w ten czas odmienić nie można, lecz trzeba koniecznie przy wymienionym gatunku pozostać.

7) Każdy maiący rękę, gra zawsze naprzód i zadaie. Po każdym zaś zrobionym sztychu, zadaie znowu ten, ktory sztychu przybił, i go dostał.

8) Nie maiąc karty w kolorze zadanym, nie potrzeba koniecznie bić trumfem, lecz można podług upodobania inną dodać kartę.

9) Gdy zadano trumfa, lub w innym kolorze, nie trzeba koniecznie wyższym przybić trumfem, aby tylko trumf był dodany do trumfu, lub do żądaney maści karta tey maści.

10) Nie powinien nikt karty zadać, lub dodać, gdy koley na niego ieszcze nie przyszła, ponieważ gra przez to odkrywa się; gdy się to iednak sta-

nie, a zwłaszcza z powtarzaniem, więc dwa współgracze maią prawo ustanowić kary dla nakłonienia wykraczaiącego do większey uwagi.

11) Skoro tylko przy zadawaniu karta z ręki graiącego wyszła, i na stole odkryta leży, nie może iuż więcey na powrót bydź wzięta.

12) Gdyby który z drugich dwóch graczów fałszywą kartę dodał, maiąc tey maści karty w ręku, może wprawdzie kartę swoią wziąść na powrot, lecz ieżeli ma kilka kart tey maści, nie może więc większą przybić, lecz za karę musi mnieyszą dodać. — Gdyby nawet ostatni z graiących iuż był kartę odrzucił, przed nim zaś siedzący omyłki iego był postrzegł, biorąc także swoią kartę na powrot, więc i temu wolno kartę swoią na powrot odebrać, i podług upodobania inną bądź wyższą bądź niższą dodać, ponieważ omyłka pierwszego nie powinna pierwszemu bynaymniey szkodzić. Gdyby zaś sztych iuż był odłożony, i iuż znowu innakarta była zadana, w ten czas omyłka nie może bydź poprawiona lecz ten, który fałszywą kartę dodał, musi iedną zapłacić stawkę (bête) a lomber wygrał iuż grę swoią, i nie ma iuż potrzeby grać daley.

13) Lomber (*l'hombre*) powinien właściwie bydź w stanie pięć sztychów zrobienia; może iednak i czterema wygrać, gdy ieden współgraią-

cych trzy, a drugi dwa ma sztychy. Jeżeli lomber ma cztery sztychy, i drugi przeciw niemu graiący toż samo cztery sztychy, więc to się zowie Remisa. Naysztucznieysza Remisa iest w ten czas, gdy gra w tym sposobie iest kierowana, że każdy z graiących trzy sztychy odbierze; to się zowie remisa we trzech (*en trois*) tamta zaś iest remisa we czterech (*en quatre*).

14) Każdy rozdaiący karty kładzie stawkę, która na początku gry była ustanowiona, Do tego nie powinien bydź wezwanym, lecz powinnością iest iego, włożyć stąwkę przed położeniem kart do zdeymowania.

15) Kto się zrzeka gry zapowiedzianey i otrzymaney, albo też przedsięwziętey przegrywa, płaci każdemu z współgraiących tyle ileby odebrał, gdyby był wygrał, i kładzie stawkę; lecz w drugim tylko przypadku, ieżeli się w samey rzeczy gry tey podiął, płaci honory.

16) Jest rzeczą nader potrzebną przy grze postępować sobie bezgłośnie, nie gadaiąc więcey, nąd to, co wyrazić należy. Bo gdyby się kto odezwał mowiąc naprzykład: już ta maść wyszła, Krola iuż niemasz, iużem tey maści przybił, gray WMPan w tey maści, przepuść ią i t. d. byłoby to rzeczą niesprawiedliwą; dla tego więc zostawuie się do woli graiących na podobne wykro-

czenia karę wyznaczyć. — Wziąwszy ściśle, trzeba za to stawkę płacić, ponieważ wygrana lub przegrana bardzo często od podobnych oświadczeń zawisłe.

17) Względem Couleur de preference albo Fawority są następuiące okoliczności do rozważenia. Dawniey obierali graiący albo zaraz na początku gry, iedną z czterech maści, ktòra, dopoki gra trwała, pierwszeństwo miała, tak dalece, że gry w tey maści podięte, przed wszelkiemi podobnemi w innych trzech maściach, pierwszeństwo miały; albo też przyznawano tey maści pierwszeństwo w ktòrey pierwsza gra była wygrana. Teraz zaś powszechnie odmieniaią przy każdey grze, Couleur favorite, a to w tym sposobie, iż zawsze karta leżąca na wierschu tey tallii, ktorą za ręką siedzący miesza a rękę maiącemu dla rozdania przyszłey gry podkłada, w każdey grze Couleur volante. Tak naprzykład gdyby Trefle było Couleur favorite, więc maiąc w tey maści faworyty, ułożoną grę zapytaiącą się i Solo, można każdemu innemu, grę iego przeważyć, gdyby miał podobną w trzech innych maściach. — Honory w tym gatunku gry płacą się dwòynasob iak zwyczaynie; ieżeli zaś ktò żadnych honoròw nie zrobi, więc graiący odbierze od każdego tyle, ile

stawka wynosi, lecz gdy przegra, musi, mimo stawki, tyleż zapłacić.

Gra zapytuiąca się.

Kto się raz zapytał, nie może iuż Solo grać, lecz do innych gry *Tourné Obscur* wziąść się. Kto zapytanie swoie, do skutku chce przywieść, powinien, skoro mu gry dozwolono, koloru, w którym grać zamyśla, ogłosić. Chcąc grać z zapytaniem trzeba mieć takie w ręku karty, ażeby z pewnością trzy sztychy rachować można. Trzeba naprzykład mieć Spadillą, Damę, Niżnika i Króla albo Manillią, Króla, Damy i trumfa, albo Basty, Ponty, Króla, Trumfa i Króla ieszcze iednego, tak dalece, że dokupiwszy ieszcze trumfu wysokiego albo dwa małe trumfy, albo też force t. i. Króla, a maiąc przytym Renons iaki, spodziewać się można tey gry wygrać. Za zapytanie poiedyncze nie płaci się, zapytanie zaś w maść, płaci się tyle co stawka wynosi, albo iedna Marka, a w obydwoch przypadkach bierze się zbiór stawków, i co tylko więcey się przy nim znayduie. Jeżeli się zrzeknie gry, albo ią przegra, więc reguła ogolna pod liczbą 15. umieszczona, ma mieysce.

Tourné albo małe Kasko.

Kto chce Tourné grać, oświadcza się przez wyraz: gram Tourné. A gdy mu ią dopuszczą, więc przewraca pierwszą kartę Talonu, ta zaś staie się trumfem. Odrzuca potym z kart w ręku maiących tyle; ile mu się podoba, i kupuie na to mieysce z Talonu drugie; gra zaś idzie, iak zwyczaynie.

Czasem dozwala się, że gdy Lomber Assa czarnego przewròcił, drugą kartę przewròcić może, ktòra to druga dopiero trumf oznacza. Lecz ten sposòb iest uszczerbkiem nie małym dla drugich dwoch wspòłgraczòw, a nadto wielkim awantażem dla Lombra. ponieważ zamiast iednego trumfa dwa odbiera, w ktorych nawet Matador znayduie się; więc sprawiedliwą rzeczą iest, ażeby, gdy dwa razy przewròcił, grę zaś przegrał, dwie stawki postawił.

Gra Tourné albo małe Kasko nie iest już powszechnie w używaniu, ponieważ tam, gdzie ieszcze ma mieysce, przy wielkim Kasko obydwa Assy pokazane bydź muszą. Że iednak takowe pokazywanie zdaie się bydź niekoniecznie dobrym więc złączono obydwa Tourné, iak się niżey okazać ma.

Chcąc grę Tourné przedsiębrać, trzeba przynaymniey iednego z dwoch Assòw, a przytym kilka Manilliòw i Forsòw mieć.

Obscure grać.

Obscúre grać albo Obscurité, idzie w rzędzie po grand Kasko. Kto się do niey bierze odrzuca Ośm albo wszystkie Dziewięć kart, i bierze z Talona tyle na to mieysce, a przeyrzawszy ie, obiera sobie z nich trumfa. Więcey nad iedną kartę nie może Lomber zatrzymać. Niektorzy graią nawet tym sposobem, że dokupowanie na trzy sposoby gry dzielą, to iest że Lomber oświadczyć się musi, czyli chce z dołu czyli z gory, czyli też z śrzodka dokupywać się, a w każdym razie płaci się zawsze co raz większy honor, a nawet gry same przewyższaią się podług wyższych honoròw. Głownym w tym sposobie grania, iest zyskiem, żeby Lomber karty odrzucone w dobrey miał pamięci i z nich wiedział, wiele i iakiego gatunku są karty brskuiące drugim dwom wspołgraiącym w tey Maści, ktòrą on sobie trumfem obiera. Gdy Lomber świeżo odmienione karty był przeyrzał, iuż mu, podług ścisłey reguły, nie wolno odrzucone przeglądać. Dzieie się iednak bardzo często, że się tey reguły nie zachowuie, a

karty

karty iuż odrzucone przeglądaią się powtornie. Jeżeli się takich złych kartów dobrał, że trumfa obrać nie może, więc odrzuca grę i płaci współgraiącym, iak się niżey namieni. Wreszcie zależy od graiących, czyli zezwolić zechcą, aby Obscur tylko z g o r y, to iest zdiąwszy z gory karty, albo z d o ł u, wziąwszy ie ze spodu, albo też ze ś r z o d k a, odliczywszy z gory i zdołu zarowno karty, był grany.

Kto się bierze Obscur grać, ma zazwyczay ieden z czarnych Assòw w ręku. Odważniey zaś grywa się robiąc *Obscur* na force t. i Kròla. — Nadzieia ktòra się w Talonie pokłada, ze tam dobre karty znaydować się muszą, pochodzi z przyczyny złych kart w ręku znayduiących się. Przy dobrych więc kartach nie wypada więc grać *Obscur.*

Grand Kasko albo Forcée partout.

C a s c o albo Kasko iest to słowo hiszpańskie i znaczy: wpadam albo przepadam ponieważ graiący nie ma do tego przyczyny, lecz żpuszcza się tylko na los, przez co często płacić musi. *Forcée partout* zowie się dla tego, ponieważ ten, ktòry się do tego sposobu bierze, przymusza innych współgraiących do grania albo sans prendre, albo też passować, ile że ten sposòb grania idzie

w rzędzie po grze sans prendre. Chcący grać Forcée par tout musi obydwa czarne mieć Assy, to iest Spadillią i Manillią, i one pokazać. W ten czas dopiero przewraca tak iak przy Tourné, zwierzchnią kartę z Talonu, ktòra trumfa oznacza; odrzuca z swoich kart tyle ile potrzeba, i bierze na to mieysce inne z Talonu. Inni graiący kupuią toż samo, grä grywa się iak zwyczaynie, honory zaś płacą się iak przy sans prendre. Jeżeli kto ma dziesięć kart, więc tonie przeszkadza grać Kasko, aby tylko Lomber przed kupieniem kart tym się zgłosił.

W wielu towarzystwach iest zwyczaiem obydwa Assy nie pokazywać, a to dla nieodkrycia gry: W takim więc razie grywa się Grand-Casco iąk Tournée, zaś Tourne znaczy tyle co Grand-Casco, a honory płacą się tak tu iak i tam; lecz w rzędzie gatunkòw idzie po za Obscûr, ktòry go przewyższa.

Solo albo sans prendre.

Sans prendre albo Solo grać zowie się z dziewięcią na samyą początku odebranemi grać kartami, nie odrzuciwszy z nich żadney. ani dobrawszy inney z Talonu. Solo grywa się w ow czas kiedy w dziewięciu na początku odebranych kartach znayduią się tak dobre karty, że się spodzie-

wać można albo niechybnie pięć sztychów zrobić, albo ie podług wszelkiego podobieństwa mieć w ręku, albo też per quatre t. i. przez cztery sztychy, grę wygrać. Nazwałbym iednak zbyteczną odwagą, i nie radzę, nie maiąc w ręku nic więcey iak cztery pewne albo do podobieństwa bliskie sztychy, grać Solo.

Jeżeli na ręku siedzący chce grać, więc zgłasza się mowiąc: gram Solo albo Sansprendre i wymienia maść gry swoiey, po nim następuiący bierze z Talonu tyle kart ile mu się podoba, trzeci zaś bierze resztę albo tyle ile mu potrzeba.

Gdy Lomber pięć sztychów albo ieden sztych więcey zrobi, iak inny z drugich wspòlgraiących, więc wygrał grę swoią. Żąda zapłaty honorów i Matadorów, co iednak uczyuić musi, nim ieszcze karty do następuiącey gry będą zdięte, ponieważ podług powszechnych reguł iuż żaden nie iest obowiązanym iemu płacić. To się zowie *Surprise* lecz w posiedzeniach obyczaynych iuż dawno uznano to za rzecz nieprzyzwoitą, i tchnącą chciwością, dla czego, zwyczaiem przed zaczęciem gry ułożyć między sobą, że się sans preendre grać będzie, to iest że wygrywaiący może ieszcze zapłacenie honorów żądać, lubo karta iuż do nowey gry była zdięta.

Za sans prendre płaci się zazwyczay drugie tyle ile stawka wynosi, tak naprzykład, gdyby wygrywaiący był grał Solo z pięcią Matadorami stawka zaś czyni iedną Markę, więc za sans prendre odebrałby 2 marki, za 5 Matadorów, 3 Marki więc w ogolu po 5 Marków od każdego innych współgraiących. Lecz tyle musi każdemu współgraiącemu zapłacić, gdy grę przegrał.

Gdy kto maść iakową wypowiedział, nie wyraziwszy przytym, że się chce zapytać, albo ieżeli który przed nim siedzących iuż zapytanie był uczynił, więc przymuszony iest, w maści przez siebie wypowiedzianey grać sans prendre, chyba żeby pierwszy chciał gry sam otrzymać, i sans prendre grać.

W graniu sans prendre może Lomber pokazanie sobie sztychów od innych żądać, tak dla przeliczenia trumfów, iako też dla poczynienia urządzenia względem gry swoiey.

Gdy kto gra sans prendre, a przy dokupywaniu kart okaże się, że w Talonu karty iedney brakuie, więc to mniey szkodzi, lecz Lomber gra grę swoią. Jeżeli zaś ten, który karty rozdawał chce grać sans prendre, gra nie uchodzi, ponieważ iego było rzeczą przekonać się, czyli Talon iest iak bydź powinien.

Jeżeli ktò wymowi: gram sans prendre, a postrzegłby potym, że ma iedną kartę za nadto, więc gra iest przegrana, y stawić musi stawkę. Jeżeli ieszcze maści trumfowey nie wyraził, nie płaci za Matadory; ieżeli zaś maść iuż wymienił, więc musi oraz i Matadory zapłacić. W ogolności iest regułą przezorności, przed wymowieniem sans prendre, przeliczyć karty, dla przekonania się czy niemasz więcey iak dziewięć.

Vole (albo Wole) i Tout annoncée.

Gdy Lomber wszystkie dziewięć sztychòw zrobi, więc wygrał Wole. Za honory płaci się zwykle drugie tyle iak za sans prendre. Było dawniey zwyczaiem że kto Wole zrobił, nie tylko stawki z miseczki brał, lecz wszystkie stawki, ktòre na stole były wygrywał dla tego nazwano Todos; t. i. wygrał tout wszystko albo Todos całą grę.

Gdy Lomber pięć sztychòw zrobił, a zadaie szostą kartę, domyśleć się więc można, że chce Wole grać; i gdyby umyślnie albo z prędkości to zrobił, nie może iuż szostą kartę wziąść na powrot. Każdy przeto wspòłgraiący powinien sztychy swoie liczyć, ażeby z prędkości nie dał przyczyny do Woly, i sam się nie skrzywdził.

Gdy kto grał Wolę, a przegrał ią, więc ra. chuią mu się honory, do ktòrych, maiąc cinq pre.

miers i Matadorów, ma prawa, których sobie przy płaceniu Woli potrąca. Lubo niewolno po ecart karty odrzucone powtornię przeyrzeć, a zwłaszcza przeyrzawszy iuż nowe, lecz iezeli Lomber uczynił to przez omyłkę albo tcż umyślnie, nie może grać Woli, Iest oraz zwyczay, że Lombrowi graiącemu sans prendre, nie dozwala się Woli grać, gdy sztychy iuż przewrocone ieszcze raz przegląda.

Jeżeli ieden mówi, gram sans prendre, a po nim następuiący oświadcza, iż on sans prendre Wole, albo Tout annoncé grać chce, więc ostatnia gra ma pierwszeństwo. Lecz w ten czas musi wszystkie dziewięć sztychów zrobić; ieżeli w iednym chybi, powinien stawkę stawić i honory za sans prendre, Matadory i Wole zapłacić, a nawet cinq premiers w takim przypadku nie bywaią mu rachowane.

Jest zawsze nie przystoyno, lecz przy Woli byłoby dla Lombra szczegolnie szkodliwym, gdyby ktory z graiących karty nie podług porządku dodawał; bo zwłaszcza przy ostatnim, gdzie naywięcey zawisło wiedzieć iakiey Maści zatrzymać dla przeszkodzenia Woli, może iedna karta nie podług porządku dodana pomocnikowi tyle podać objaśnienia, że Lombrowi przeszkodzi dostać Woli. Lecz iest oraz powinnością Lombra, grać karty z

porządku, i sztychy na kupie w miseczce zostawić; powinien każdy sztych zrobiony osobno odłożyć, a ieżeli aż do piątego sztychu odrzucano karty cokolwiek nagle, powinien współgraiących wezwać do baczności, ażeby karty przed ręką nie odrzucali.

Grandissimo.

Grandissimo grywa się iak Sansprendre, bez potrzeby dokupywania się. W nim niemasz więcey trumfów iak obydwa Assy czarne; reszta kart znaczą podług zwyczaynego waloru. Maiąc ia naprzykład obydwa Assy czarne, Króla karowego, Damę karową, i Króla treflowego, więc mam pięć pewnych sztychów. Albo, będąc na ręku, iezeli mam Spadillę, Króla kerówogo, Damę kerową, Waleta kerowego i Pontę kerową; wyzywam więc przez Spadillę, Bastę, i robię czterema naywyższemi kerami ieszcze resztę sztychów. Można w prawdzie, lubo z wielką odwagą nawet bez obydwoch Assów czarnych, grać Grandissimo, to iest ieżeli mam wszystkie cztery Forsy albo Króle z Damami, i ieżeli iestem na ręku.

Grandissimo znaczy dwa razy tyle co Solo couleur; więc 8 Marków, Grandissimo premiere 12. a Grandissimo tout 24 Marków.

Nullissimo.

Chcąc grać Nullissimo trzeba koniecznie żadnego nie zrobić sztychu. W tey grze niemasz nawet więcey trumfów iak dwa czarne Assy; reszta kart znaczą podług zwyczaynego porządku. Kto chce Nullissimo grać nie powinien mieć Assa czarnego, i powinien z kartów swoich poznać, czyli są tak nizkie, iż żaden z współgraiących nie może mu niższą kartę do sztychu poddać. Jeżeli się zdarzy, że musi kartą iedną przybić, tak że mu się sztych dostaie, więc przegrał.

Nullissimo znaczy dwa razy tyle co Grandissimo, a zatym 16 Marków.

Lombra gdy się gra z Nullissimo i Grandissimo, zawsze Nullissimo iest grą naywyższą: nie może więc Solo tout albo Wolą annoncóo mieć mieysca.

Murzyn.

Zdarza się często, że cztery osoby graią, lecz zawsze tak, iż iedna a zwyczaynie ta, która po lewey stronie rozdawaiącego karty, siedzi, nie gra Ta osoba zowię się Królem, którey za popredzaiącą umową, gdy wszyscy graiący passuią, dozwala się wziąść Talon, z niego wybrać sobie karty i resztę czterech kartów odłożyć. Ten sposób grania zowie się Murzyn. Płaci się tak iak Obscur

od dołu. Kto Murzyna przegra albo grę odrzuca stawia stawkę; są niektórzy, którzy podwoyną stawkę piszą, ponieważ Murzyna nie inaczey iak przez 5 sztychów wygrać można, a zatym nic innego iak Kodilla przegrana bydź może. Samo się iednak przez się rozumie, że ten który chce grać Murzyna, ani Talonu ani karty iednego współgraczów przeyrzeć nie powinien,

O Odkładaniu i Kupowaniu Kart,

Jest to wielką zręcznością chcąc dobrze przewidzieć, (bądź samemu graiąc, bądź gdy który z współgraiących o pozwolenie zapytał się) iakie i wiele kart trzeba odrzucić, i na ich mieysce z Talonu wziąść, ażeby grę tym sposobem kierować, by w pierwszym przypadku tym łatwiey była wygrana, albo w drugim przypadku Lombrowi tym więcey okazać sprzeciwieństwa.

Jeżeli Lomber sans prendre gra, nie iest więc trudno z kartów poznać; bo pierwszy może Ośm do dziewięciu kartów brać, roztropność wymaga iednak, po nim idącemu graczowi naymniey pięć kart zostawić ażeby, trumfy nie były nadto rozdzielone.

Jeżeli Lomber nie gra sans prendre, i ma tylko grę z zapytaniem, więc ten, który po nim dokupuie się, nie powinien nigdy aż do szczętu

dokupowść; chyba że ma przynaymniey iednego z trzech Matadorów albo kilka wysokich trumfów.

Bierze się zwyczaynie bydź koniecznością do szczętu dokupować w ten czas, kiedy mam w ręku z maści czarney, iednego z trzech Matadorów, albo Króla wraz z trumfem iednym, albo Damę wraz z trumfem i dwa Króle, albo trzy małe trumfy; w czerwoney zaś Maści iednego Matadora, albo Pontę z trumfem, albo Króla, małego trumfa i dwoch innych Królów, albo też cztery małe trumfy. Przy Obscur kupuie się nawet maiąc tylko dwa małe trumfy i iedną Forcę. Ogolnich przepisów nie można tu kłaść.

Trzeba oraz na Lombra uważać, czyli często odważne gry grywa, albo też czyli się na zasadach stałych rządzi.

Do szczętu kupować zowie się, gdy temu który na ostatku dokupuie się, mniey iak pięć kart zostawiam.

Jeżeli Lomber nie gra sans prendre, więc dokupuie się naprzód; po nim ten który iemu po prawey stronie siedzi. Jeżeli zaś gra sans prendre więc nie dokupuie kart, lecz ten tylko który iemu po prawey stronie siedzi, kupuie naprzód.

Lomber musi baczyć, ażeby się strzedz wzpółgraiącego który do szczętu kupił, a ieżeli iest potrzeba, grę tym sposobem kierować, ażeby ten

który naymniey wziął kartów, dwa stychy zyskał, dla tego by grę swoią w przypadku potrzeby nawet czterema sztychami mògł wygrać.

Karty odrzucone kładą się zawsze po tey stronie gracza ktory ie w przyszłey grze ma mieszać.

Jeżeli w Talonie kilka kart się pozostaną, które nie były kupione, te obeyrzeć nie wolno, lecz trzeba ie do odrzuconych kart przyłączyć.

Jeżeli kto z Talonu iedną albo więcey kart wziął nadto, te iednak ieszcze nie był przeyrzał, nic nie szkodzi, bo w takim przypadku odeymuią się z dołu, i dokładaią się do Talonu; ieżeli zaś karty kupioue iuż prrzeyrzał, albo też grę swoią z dołu pomieszał, tak dalece że omyłkę iuż naprawić nie można; albo po nim idący iuż Talonu miał w ręku, i na swoie karty położył, albo też tylko przeyrzał, więc stawkę płacić musi, a Lomber wygrałby grę swoią nie maiąc nawet potrzeby zadawać. Te same zasady uważaią się gdy który iedną kartę wziął za mało. Jeżeli Lomber iedną kartę był wziął za mało albo za wiele, więc gra iest przegraną, skoro tylko tę omyłkę postrzeżono iuż w takim razie daley nie, grywa się, lecz Lomber musi stawkę stawić, a nawet i matadory, ieżeli ma niektore, zapłacić.

O cinq premierach.

Gdy Lomber pięć sztychów zrobi, nim ieden z współgraiących sztych ieden przed sobą położy, każe sobie oprocz matadorów, ieszcze ieden honor za cinq premiers zapłacić, które zwyczaynie tyle ważą co trzy matadory. Trzeba więc przy tey grze mieć i na to uwagę, ażeby takowe honory pozyskać. Naprzykład, gdyby Lomber miał w Piku, Spaque, Spadillą, Manillą, Króla, Czworkę, Krola kerowego i treflowego; wyzwałby zaraz przez Spadillą na ktorą dwa trumfyby wyszły; daley przez Manillią na ktorą znowu dwa trumfyby padły, przy którey byłaby Basta, potym grałby Króla; na którego ieden tylko trumf paść może, następnie Króla kerowego, a po nim Króla treflowego; ieden z przeciwników, maiący ieszcze dwa trumfy, powinien dodawać maści do obydwoch Królów, a Lomber ma więc pięć sztychów, nim ieszcze drugi wzpołgraiących iednego dostał, żąda zatym za to honorów ustawionych.

Lombrowi tylko płaci się za cinq premiers; bo gdyby się zdarzyło, że ieden współgraiących pięć pierwszych sztychów zrobi, powinien się kontentować, że Kodillę zrobił; i nie odbiera żadnych honorów za premiers.

O Renonsie.

Renonse zowię się niedobor w iedney maści Tak naprzykład mòwi się mam renons w trumfie: t. i: nie mam żadnego trumfa. Renons w ker renons w treflu. Przy odrzucaniu kart iest naygłownieyszą rzeczą, karty tym sposobem odkładać, ażeby zawsze w iedney maści był renons, dla tego ażeby gdy Lomber ma Krola w tey maści, iego przybić można, albo ieżeli go pomocnik ma, żeby przy wygraniu onego w inney maści zrobić sobie można renonsa. Można przytym naylepiey zręczności gracza poznać, kiedy potrafi w samey grze pozbyć się kart niepotrzebnych a na to miast Kròla Lombrowi przybić, albo wcale trumfa iakowego. Co niżey przez okazanie proby takowey gry iaśniey opisano będzie.

Ofiarowanie gry.

Gdy Lomber nie dokupił się kart takich z ktòremi mògłby grę swoią wygrać, lecz chce iednak przeszkodzić, aby kto inny grę kodillą nie wygreł, mòwi więc ofiaruię (daię) grę, i stawia stawkę. Jeżeli zaś ieden z wzpòłgraiących mniema, że kodillę wygrać może, więc mòwi: gram na przeciw, zowie się w ten czas Contre l'hombre, a trzeci gracz łączy się z Lombrem, dla przeszkodzenia, ażeby ten Kodilly nie wygrał. Jeżeli więc Contre l'homber nie zrobi naywięcey szty-

chów, musi rownie stawkę płacić, zdarza się czasem, że Lomber grę ofiarował, a drugi gra przeciw niemu, trzeci zaś zrobi naywięcey sztychów, w takim więc razie trzeci wygrywa stawkę, a przeciwnik wraz z Lombrem muszą stawki płacić.

Gdy Lomber grę swoią ofiarował, drugi ią akceptował, a trzeci gra napreciw, więc drugi nie może stawki wygrać, gdyby nawet więcey niż inni zrobił sztychów, i ponieważ przez akceptacyą zrzekł się wszelkich pretensyi do tey gry. Lecz trzeci może w ten czas stawkę wygrać, kiedy drugi deklarował się bydź graczem przeciwnym; ponieważ on, iako ostatni, nie ma potrzeby deklaracyą swoią uczynić.

Lomber powinien grę swoią ofiarować, nim zadał albo też z pierwszego sztychu partycypował, to poźniey uczyni, musi stawkę płacić, ponieważ przez to grę wydał. Gra idzie swoią drogą, a ieżeli ią Lomber przegra, płaci ieszcze iedną stawkę, ieżeli zaś wygrał, nie może nic zyskać, ponieważ trzeci gracz bez wątpienia z awantażem dla niego grał, dla przeszkodzenia Kodilly.

Lecz Kontralomber albo ofiarowanie gry iest teraz mniey używane. Grywa się bowiem teraz Lombra zwyczaynie tak, że gracz albo grę swoią grać albo też ią odrzycić musi. Jeżeli przegra bądź zapytanie, sans prendre bądź inną iaka bydź

może, Kodyll, musi stawki dwoynasob do iedney lub do dwòch stawić, podług umowy zrobioney.

Jest ieszcze nowy sposòb ofiarowania gry, co się Kunil zowie. Rożnica w tym, iż ieżeli Kunil iest przyięty, ten, ktòry ofiarował, stawki nie kładzie; ieżeli zaś nieprzyięty, ten, ktòry ofiarował, grę raz zadeklarowsną uskutecznić musi, i ią odrucić nie może. Wreszcie poztępuie się w tym stosownie do sposobu czyli gatunku gry obraney.

Objaśnienie wyrazu Bête (stawki).

To słowo bierze się często za Contrarium słowa l'hombre. Francuz mòwi do człowieka nieroztropnie postępuiącego, *bête*. Lecz to słowo nie znaczy zawsze nieroztropnego, bierze się bowiem często za kzrę, ktora po omyłce iakowey popełnioney, następuie. *Il fait la bête*, ma się rozumieć, ma pokutować za omyłkę przeciwko regułom. Więc bête znaczy karę graczką.

Gdy Lomber nie zrobił naywięcey sztychòw, więc przegrał, i musi tyle postawić do stawki, ileby wyiął, gdyby był wygrał; ta więc stawka zowie się bête albo karą graczką.

Jeżeli Lomber grę zapowiedzianą nie dokaże, stawia rownie bête, a to zawsze poiedyńczo iakowakolwiek bądź gra była zapowiedzianą.

Są ieszcze szczegolne przypadki, gdzie gracz bête stawić musi naprzykład gdy kto nadto albo za mało kart z Talonu wybrał; maści zaparł, grę za pożno ofiarował i t. d.

Gdy na pierwsze ieszcze nie wybrane bête, drugie następuie, więc te nie bierze się do pierwszego, lecz pisze się osobno, ponieważ zawsze iedne tylko bête wygrywa się. Toż samo dzieie się gdy trzecie, cwarte i t. d. następuią. Jeżeli się z Blokiem gra, więc rachuie się Blok albo 3 points do stoiącey iuż stawki, i podług tey ilości pisze się bête. Naprzykład, kto pierwsze bête zrobi, stawia iedną markę za stoiącą stawkę (Pot) a 3 za Bloka, ogołem więc 4 marki; stoią tedy 8 points; rozdawaiący karty dostawia 1 point; ieżeli w tey grze ieszcze iedno bête wydarzy się, więc piszą się w ten czas 9 points. Blok rachuie się raz tylko, i przy wszystkich po pierwszym następuiących betach, rachuie się do zapisanego beta stawka tylko świeżo przybyta przez daiącego karty. Jeżeli więcey bêtów zrobiono, więc naywyższe bête wygrywa się naprzód.

O Kodilliy.

Kopiliia iest w tedy, kiedy gracz który nie będąc Lombrem, pięć sztychów zrobił, a inne

sztychy

sztychy tak są podzielone, że ieden trzy, drugi zaś dwa tylko ma sztychy.

Kto Kodillią wygrywa, bierze z stawki to co Lomber był wybrał, gdyby grę swoią był wygrał. Lecz to iuż prawie wcale nie iest w zwyczaiu, i temu ktory Kodillią wygrywa nie daie się iuż więcey co wygrać, a stawka pozostaie do przyszłey gry.

Głowną iest regułą: lepiey zrobić grę Kodilią niż Lombrowi dać wygrać.

Nie maiąc pięć pewnych sztychow w ręku, nie trzeba z początku grać zaraz na Kodilią, lecz współgraiącemu swemu lepiey kartę przepuścić, dla zrobienia sobie renonsu, niż siebie w trumfach osłabić, y grę remis zrobić.

Gdy pomocnik iuż ma cztery sztychy, a ia mam pewność, że rownie ieden sztych zrobię, trzeba mię przeszkadzać, żeby więcey nie dostał, i grę Kodilią wygrał; trzeba więc w takim razie na awantaż Lombra grać, i starać się ażeby gra tylko remisą stała się; co iednak w ten czas tylko nastąpić powinno, gdy się Kodillia ciągnie.

Kto Kodilią przegra, stawia Pot (pulla) i bête dwoynasob. Lecz po nim następuiące bête nie stawia się po becie Kodiliowym, lecz tylko po popredniczym poiedynczym. Naprzykład Lomber przegrywa Kodilią, a stoi bet z 9 marków, i Pot

z dwoch, więc pisze się Duplum, to iest 22 Jeżeli znowu poiedyncze bète następuie, więc pierwsze poiedyncze bierze się za wzor, i pisze się wrachuiąc nowo przybytą stawkę 12; gdyby i ta gra znowu Kodilie była przegrana, więc należałoby się 24 dopisać.

O stawieniu i opłacaniu honorów.

Ten co karty rozdaie zaczyna zawsze na początku gry stawkę umowioną stawiać. Nie powinien się każdego razu do tego dać namawiać, lecz sam to uczynić, nim karty do zdeymowania podda. Dla uregulowania zapłaty honorów podług powyższego, kładziemy tu stawkę czyli markę 1 śrebrnym groszem. Honory więc w tey proporcyi płacą się następniącym sposobem:

Trzy Matadory . . .	1	Srebrny	grosz.
Cztery Matadory . .	2	—	—

Następuiące matadory idą zawsze wyżey iednym śrebrnym groszem. W kolorze zaś bywaią dwoynasòb zapłacone.

Cinq premiers . . .	1	Srebrny	grosz
Cinq premiers w kolorze	2	—	—
Zapytanie w kolorze .	1	—	—
Tourné albo małe Kasko .	1	—	—
Tourné w kolorze . .	2	—	—
Obscurité z gory . .	2	—	—

Obscurité z dołu	, .	4	Srebr.	grosz.
— ze śrzodka	. .	8	—	—
— w kolorze z gory		4	—	—
— z dołu	. .	8	—	—
— ze śrzodka	. .	16	—	—
Grand Kasko	. . .	2	—	—
Grand Kasko w kolorze	.	4	—	—
Solo albo Sans prendre	.	2	—	—
Solo w kolorze	. .	4	—	—
Wola	.	4	—	—
Wola w kolorze	. .	8	—	—
Solo tout . . .	.	6	—	—
Solo tout w kolorze .	.	12	—	—
Solo tout annoncé .	.	12	—	—

Solo tout annoncée w kolorze 6 złotych.

Podług tego stosunku może każdy gracz obrachunek sam zrobić, bądź czy się nizką, bądź też wysoką gra stawką.

Gdy wszyscy trzy gracze passuią, więc ten który na nowo rozdaie karty, stawia 1 śrebrny grosz, i dopòki do tego nie przyidzie bête, dopóty zowie się stawka poiedyńcza choćby nawet dziesięć marków stało.

Bywa czasem graczòw, ktòrzy chętnie hazarduią i wszystkie gry wygrać chcą; graią zapytanie, Tourné, Obscurité, bez wszelkiey przyczyny i z naygorszemi kartami. Lecz zdarza się oraz,

że często szczęśliwie dokupuią się, i przez odebrane honory tyle wygrywaią, że są w stanie bety z niemi zapłacić, kiedy czasem grę przegraią. Takowe zaś postępowanie iest dla drugich dwoch współgraczów bardzo szkodliwe, i nie mogą podobnego gracza lepiey wstrzymać, iak kiedy stawkę podwyższą; cenę zaś za honory zmnieyszą. Naprzykład, ieżeli każdy, który karty rozdaie, 4 śrebniki stawi, więc po pierwszym becie iuż 12 śrebrników będą w stawce przeciwnie zaś należy matadory i cinq premiers płacić tylko iednym śrebrnikiem, resztę zaś podług tey proporcyi. Gdyby więc gracz nawet tylko po pierwszey becie swą grę przegrał, musiałby zaraz 12 śrebrników stawić, i długo czekać, nimby przez honory był nadgrodzonym. Jeżeli bowiem kilka betów postawił, więc powyższe urządzenie zrobi go ostrożnieyszym, albo też będzie musiał oczewiście przegrać.

Jeżeli Lomber od współgraczów zapłaty za więcey matadorów żąda, iak ich w samey istocie miał, te oni iemu zapłacą chętnie, lecz skoro karty na przyszłą grę będą zdięte, żądać będą wdwóynasób zwrotu za wiele zapłaconego, a Lomber będzie koniecznie obowiązany zapłacić. Naprzykład ieżeli sobie za sześć matadorów kazał 4 śrebrniki zapłacić, a nie miał więcey iak pięć, więc mu nie zostanie więcey, iak 2 śrebrniki, po-

nieważ ieden srebrnik za 6go matadora za wiele żądany dwòynasòb zwrocić musi; lecz postępowznie te nie iest iuż teraz w zwyczaiu.

Lubo to iest ostrożnością dozwoloną dla Lombra, że przegrawszy czekać może aż pòki wspòłgraiący karę graczką nie będą żądać; ponieważ to ma bydź ugruntowano na zasadzie, iż nikt nie iest obowiązany swòy własny wstyd odkrywać, lecz obowiązkiem iest iego, dług swòy zapłacić, i nie zdaie się z delikatnością zgadzać, ażeby kto o to był napomniany.

Jeżeli wspòłgraiący Lombrowi, gdy przegrał, więcey honorów rachuią, iak ich rzeczywiście miał, ten ma prawo żądać wdòynasob powrotu nadto zapłaconego; wstrzymać się iednak z tym żądaniem powinien, aż karty do przyszłey gry będą zdeymowane. Lecz i ten sposòb iuż teraz nie jest w używaniu.

O Bloku i Roku.

Jest teraz prawie wszędzie w zwyczaiu z tak nazwanym Blokiem grywać, to iest że każdy z graczów postawia przed sobą iedną markę, ktòra w tròynąsob oznacza wartość stawki, a ieżeli beta niemasz, stawia się zawsze Blok; tak że rachuiąc stawkę rozdaiącego karty zawsze cztery marki stoią. Jeżeli trzy Bloki raz po raz były wygrane,

więc gracze stawiaią na nowo marki przed sobą, i robią Blok. Jeżeli zaś w tym przeciągu czasu zrobi się iedna bête, więc tę wprzody wygrać trzeba, a Bloki zostaną póty póki bêty nie będą wygrane.

Rok albo Rokambole iest to gatunek przystawioney pulli (pót) który z odłożenia od każdego betu wygranego, robi się. Bierze się z każdego bêtu iedna marka, i kładzie się na bok, a gdy się dziesięć lub dwanaście marków zbierze, albo iak umowa stanęła, więc biorą się iakoby bête, i kładą się do stawki, takowy więc dodatek do pulli zowie się Rok. Ażeby od mnieyszych i większych wygranych każdego razu proporcyonalną summę dla Roka dostawić, naylepiey rachować ie sposobem Procentów. Naydogodniey iest od wygraney bête 10 procentów, więc od 10 points iedno, od 10. do 20. dwa, od 20. do 30. trzy i t. d. odkładać. Jeżeli Lomber na Roku Remis przegra, powinien podwóyną bête stawić, a ieżeli przegra Kodille, trzeba bête potroynie stawić. Lecz i w tym razie bête poiedynczo tylko stawi się, ieżeli się Lombre gry z Roka zrzecze, i daley nie gra.

Ukończenie gry i podział betów.

Skóro się gracze zgodzą grać przestać, a z Rokiem grano, więc wszystkie bety, które po be-

cie z którym Rok kył stawiony, są zrobione, muszą być wstawione albo wrachowane. Lecz chcąc przy znaczney liczbie zapisanych betów, grę skończyć, więc układa się, iż odtąd wszystkie bety, które ieszcze mogą bydź zrobione, nie będą grane, lecz w rowne części pomiędzy graczami podzielone; zowie się to w **Kotle** zapisać, ponieważ następuiące poźniey bety zakreślone bywaią linią. Podział betów w Kotle zapisanych uskutecznia się przez następuiący porachunek: Graią naprzykład A B C

A	B	C
15	12	25
18	20	74
24	Summa 32	78
72		Summa 177
76		
Summa 205		

Te trzy, albo ieżeli cztery osoby graią, cztery summy rachuią ią do kupy, i dzielą się na 3 albo ieżeli cztery iest graczów, na cztery części.

205
32
177

Summma 414
3) ———
138

Przez ten dzielnik 138. okazuie się więc co ktòry ma zapłacić i odebrać; to iest że się z szczegolną Summą betòw przewyższa dzielnika, i każdy odbiera tyle, ile dzielnik summę iego betòw przewyższa.

A.	B.	C.
205	52	177
138	138	138

67 ma zapłacić 106 ma odebrać 39 ma płacić.

Więc A. musi 67 points, C 39 points zapłacić co wynosi 106 points, które B. ma odebrać. Jeżeli ktòry wcale żadnych betòw w Kotle nie ma, więc odbiera, iak się samo rozumie, całkowitego dzielnika.

Instrukcya do rożnych sposobòw grania dla zaczynaiących uczniòw.

Naitrudnieysza rzecz iest dla zaczynaiących uczyć się, iest ta, aby poznali czyli maią w ręku grę na ktorą odważyć się mogą, albo czyli podług

reguł pssować powinni. Dla ułatwienia im sposobu, zebraliśmy kilka gatunków grania, które są nayłatwieysze; a które się iednak grać dadzą. — Jeżeli zaś uczeń prawdziwie chce z tąd korzystać, powinien wziąść tallią kart do rąk, i temi układać gry sposobem tu przepisanym, sztychy zbierać, i na mieysce kłaść każdego gracza, którego sobie w panięci iak przytomnego wystawić powinien. Ten sposób własney nauki, będzie mu skutecznieyszym, niżby bez niego całą książkę o tym pisaną przeczytał.

1) Głowną regułą dla chcącego przedsięwziąść grę z zapytaniem, iest ta: że musi mieć przynaymniey trzy pewne sztychy w ręku; w ten czas tylko może mieć nadzieię, że pięcią sztychami wygra, ieżeli ieszcze kilka małych trumfów albo Krolów z Talonu dokupi. Można wprawdzie grę z czterema sztychami wygrać, kiedy ieden z przeciwnych graczow ma dwa a drugi trzy sztychy; każdemu lepiey doradzić żeby, ieżeli po zakupieniu nie ma cztery pewnych i iednego sztychu do podobieństwa przynaymniey grę w remise puścił, niż hazardować, żeby Kodille była przegrana.

a) W kolorze czyli maści czarney to iest w Pik i Trefle służą do gry z zapytaniem następuiące karty;

1. Manillia, Basta, Król, Piątka.
2. Spadillia, Basta, Król, Piątka.
3. Spadillia, Manillia, Król, Czwórka.
4. Spadillia, Manillia, Szostka, Siodmka.
5. Spadillia, Manillia, Dama, Siodmka.
6. Manillia, Basta, Dama, Piątka, Szostka.
7. Spadillia, Król, Dama, Walet, Siodmka.
8. Manillia, Król, Dama, Walet, Siodmka.
9. Basta, Król, Dama, Walet; Siodmka.
10. Manillia, Basta, Siodmka, Szostka, Piątka Czworka.
11. Król, Dama, Walet, Siodmka, Szostka, Piątka.
12. Spadillia, Król, Dama, Czwórka, Tróyka.

b) W maści czerwoney to iest Ker i Karo można z następuiącemi kartami podiąć się gry z zspytaniem, gdy iest:

1. Spadillia, Manillia, Ponta, Czwórka.
2. Manillia, Basta, Ponta, Dwóyka.
3. Spadillia, Basta, Ponta, Tróyka.
4. Spadilia, Manillia, Król, Dama.
5. Spadillia, Manillia, Walet, Tróyka i ieszcze ieden Król.
6. Spadillia, Basta, Król, Dama, Walet.
7. Basta, Ponta, Król, Dama, Walet.
8. Manilia, Ponta, Król, Dama, Walct.
9. Manilia, Basta, Król, Dama, Tróyka.
10. Manilia, Basta, Walet, Dwóyka, Tróyka, Piątka.

11. Spadilia, Basta, Krol, Szostka i ieszcze Krol ieden.

12. Spadilia, Manilia, Dama, Troyka i ieszcze Krol ieden,

Jeżeli tu w Numerze 3cim 6tym i 11tym Spadilia i Manilia do gry z zapytaniem rachuią się, rozumieć się należy w ten czas kiedy nie wolno grać Grand Kasko. Gdy zaś te iest wolno, i gdy niemasz wysokiego betu, grywa się zwayczayniey Grand-Kasko; lecz gdy obydwa Assy nie są pokazane, grywa się Tourné, ażeby przynaymniey honory za to odebrać, ieżeli się iuż w ręku gry z matadorami niema.

A że w czerwoney maści więcey iak w czarney iest trumfow, trzeba więc w tym gry gatunku mieć lepszych kart, niż w czarney maści.

Lomber może zawsze Krola maiąc inney maści, za trumfa i za sztycha do wiary podobnego sobie rachować, zwłaszcza w ten czas, kiedy z maści tey, ktorey Krol iest albo ma w ręku mało kart, albo też ie odrzucił.

Zważyć należy, że każdy siedzący we śrzodku, powinien mieć zawsze grę mocnieyszą, to iest nie będąc ani na ręku, ani za ręką, ponieważ obawiać się należy, aby gdy pierwszy zadaie Krola takiey maści do ktorey ia dodać mogę, ostatni czyli trzeci gracz z trumfem iakim go nie przybił.

2) Gry które sans prendre grać można.

a) w czarney maści.

1. Spadilia, Manilia, Basta, Król, Tròyka i Renons iaki.
2. Spadilia, Manilia, Kròl, Walet, Tròyka, Król i Renons.
3. Spadilia, Manilia, Basta, Kròl, inny Kròl, Dama gardée i Renons.
4. Spadilia, Manilia, Basta, Sześć, Czwòrka, Tròyka i Renons.
5. Manilia, Basta, Dama, Walet, Czwòrka, Tròyka i Kròl ieden.
9. Manilia, Basta, Szostka, Piątka, Czwòrka, Tròyka i Kròl ieden.
7. Basta, Kròl, Dama, Walet, Siodmka, Szostka i Kròl.
8. Kròl, Dama, Walet, Siodmką, Szostka, Piątka, Czwòrka i Kròl ieden.
9. Spadilia, Kròl, Dama, Siodmka, Szostka, Czwòrka, Kròl ieden, i Renons.
10. Manilia, Kròl, Dama, Walet, Siodmka, Czwòrka Kròl i dwa Renonsy.

b) w czerwoney maści.

1. Spadilia, Manilia, Basta, Tròyka, Czwòrka, Piątka i Kròl ieden.
2. Spadilia, Manilia, Basta, Kròl, Tròyka, i Kròl ieden.

3. Spadillia, Manilia, Ponta, Tròyka, Szostka, Kròl, Dama gardée i Renons.
4. Manilia, Basta, Dama, Walet, Dwòyka, Szostka Kròl iedcn, i Dama gardée.
5. Basta, Ponta, Kròl, Dwòyka, Tròyka, Szostka, i Kròl ieden.
6. Ponta, Kròl, Dama, Walet, Dwòyka, Tròyka, Szostka, Kròl ieden, albo Dama gardée par le Valet.
7. Manilia, Basta, Ponta, Tròyka, Czwòrka, Piątka, Szostka, Kròl ieden i renons ieden.
8. Spadilia, Ponta, Kròl, Dama, Dwòyka. Szostka, Kròl iedeu i Renons ieden.

Doświadczone gracze potrafią nawet z gorszemi ieszcze kartami sans prendre wygrać, zwłaszcza gdy są na ręku albo za ręką.

Dla dokładnieyszey i łatwieyszey nauki, i dla okazania uczącym się stosunku regułòw praktycznych, rozbierzemy niżey ieszcze kilka gatunkòw gry. Nie trzeba się iednak niezawodnych reguł spodziewać, i bydź w mniemaniu, że graiąc w sposobie przepisanym, koniecznie wygrać trzeba, bo przy niezliczonyh odmianach, ktòrym ta gra z przyczyny liczby 40 kart podpada, bardzo rzadko zdarzy się, ażeby karty w ręku przeciwnika tak były udzielone, iak się tu wystawia, i iak często nie zależy wygrana albo przegrana od iedney tylko

karty, albo od iednego renonsu, które się w ręku drugiego gracza znaydować mogą?

Wybraliśmy nadewszystko takie gry, w których naypotrzebnieysze i nayużytecznieysze znayduią się reguły gry Lombra.

Pierwsza gra.

A. iest Lombrem; gra sans prendre w Pik i ma rękę.

Karty zaś, po zakupieniu już przez obydwoch przeciwników, są następuiącym podzielone:

A. rękę maiący, ma Pikową Manilią, Króla pikowego, Damę pikową, Waleta pikowego. 6 pikową, Króla treflowego, Króla karowego, Damę kerową, Tróykę kerową.

B. Drugi gracz, albo we śrzodku siedzący, ma Spadilią siodmkę pikową, piątkę pikową, Czwórkę pikową, Damę treflową, Waleta treflowego, Króla kerowego, Waleta kerowego, i 6 kerową.

C. Trzeci gracz, albo za ręką będący, ma Bastę, Tróykę pikową, Waleta karowego, 2 karową Tróykę i Czwórkę kerowych Ponte zaś i Czwórkę i Tróykę kerowych.

1. A. zadaie Króla trumfowego, B. przecina Spadillą, C. dodaie Tróykę pikową.

B. mogłby Krola trumfowego był przepuścić dla przekonania się, czyli przyiaciel iego z Manilią albo Bastą byłby iego przebił; lecz podług iego kart nie można było, bo maiąc przy Spadilii ieszcze trzy małe trumfy, więc miał Force całey gry, i nadzieię, cztery sztychy zrobić; dla pozyskania więc tego, musiał trumfy swoie ochraniać.

2. Ponieważ B. sztych zrobił, więc zadaie na nowo, a to Damę treflową. D. przecina Bastą A. dodaie maści Krolem swoim treflowym.

Bardzo iest pożytecznym, ażeby ten, ktory ma Forse gry, natychmiast Damy zadawał zwłaszcza kiedy są Waletami obsadzone. B. miał w tym razie przedsięwięcie, że gdyby przyiaciel iego był miał Krola treflowego, on byłby Damę przepuscił, ażeby tamtemu sztychu dopuścić. C. bardzo dobrze zrobił, że Bastę przedstawił, ponieważ gdyby Lomber był miał Renons w treflu, on byłby musiał Manilią przebić.

3. C. zadaie piątkę kerową, A. gra Damę kerową zaś B. robi sztych z Krolem kerowym.

Jeżeli kto nie gra dla robienia sztychow, a w ręku ma kilkoro kart iedney maści, nie powinien gdy przyiaciel iego siedzi za ręką, naywyższą grać kartę; gdyby C. naprzykład był Pontę zadał, więc A byłby się z Damą wstrzymał, i nie-

dodawał; w tym razie nie byłoby wiele pomogło, ponieważ B. przy Królu miał Waleta, więc cała gra byłaby przez tą zepsutą, musiałby brać Króla, a Lomber byłby z Damą sztych zrobił.

4. B. zadaie Waleta kierowego, C. dodaie Pontę A. zaś Tróykę kerową.

Koniecznością iest, aby przybiwszy Damę, Królem zaraz potym grać Waleta, nim Lomber czasu nabierze, renonsować się w tey maści; on przy trzecim albo czwartym sztychu iuż poznać może, który z przeciwników chce sztychy zrobić, i przyiaciel następnie zapomnieć może, że Dama iuż wyszła, a zatym Waleta trumfem przybiie. C. dodał tu prawnym sposobem Pontę; bo gdy przyiaciel sztychy robi, trzeba zawsze naywyższe karty w tey maści dodawać, ażeby nie bydź w Ambarassie na końcu gry przyiacielowi swemu odbiiać.

5. B. gra Waleta treflowego. C. dodaie Waleta karowego, A przebiia zaś szostką pikową.

Gdy B. zadał Waleta treflowego, nie mógł się domyśleć, ażeby Lomber mógł dodać do maści, ponieważ iuż przy drugim sztychu był dodał Króla treflowego na Damę; lecz mogło bydź że C. miał ieszcze trumfa małego; ieżeli tak było, więc B. byłby Lombra iednym trumfem

prze-

przewyższył, gdyby ten Waleta treflowego był przymuszony trumfem przybić. —

6. A. wyzywa trumf z Manilią, B. dodaie Czwòrkę pikową, C. zaś Czwórkę kerową. —

7. A. gra daley Damę pikową, B. dodaie piątkę pikową, C. zaś Dwóykę karową. —

8. A. gra Waleta pikowego, B. dodaie Siodmke pikową, C. zaś Tróykę karową. —

9. A gra nakoniec Króla karowego, do ktorego B. szostkę karową, C. zaś czwórkę karową dodaią. Więć A. iako Lomber wygrał grę swoią pięcią sztychami. —

Dopoki Lomber ma w ręku force trumfową nie może poprzestać grać trumfa, a Krolów na ostatek zachować, ponieważ ieżeli przeciwnik który, ma renons w maści z którey Kròl iest zadany, bardzo łatwo z trumfem mało znaczącym Kròla przebić, i tym sposobem grę przegraną zrobić może.

Ta gra byłaby przegrana, gdyby A. zaraz na początku był Króla treflowego grał, C. miał renons w treflu, bylby Króla tróyką pikową przebił, i zaraz Czwòrkę kerową zadał, B. byłby dwa sztychy z Waletem kerowym i Królem zrobił, potym Damę treflową zadał, na która C, bylby Bastę przedstawił.

Gdyby Lomber był Bastę przebił, więc gra byłaby Remis, ponieważ B. iuż miał dwa sztychy a między iego czterema trumfami były ieszcze dwa, to iest Spadillia i Siodmka, ktòremi dwa trumfy Lombra mógł przebić. — Gdyby Lomber był Bastę przepuścil, i nie przybił, B,. dostałby iednakowo cztery sztychy, a gra byłaby w owczas Kòdillią przegraną.

Druga gra.

Lomber B. gra sans prendre w treflu, siedzi we śrzodku to iest między tym ktòry ma rękę, i między tym ktòry iest za ręką. Graiący maią następuiące karty:

B. Lomber, ma Manillią treflową, Bastę, Kròla treflowego, Damę treflową 5 i 3. treflowe, Damę pikową i takąż 5. i Waleta karowego.

A. rękę maiący 6. treflową, Kròla karowego, 6. karową, Króla kerowego, Waleta, pohtę i 6. kerowe i 7 i 9. pikowe.

C. będący za ręką ma Spadillią, Waleta 7 i 4. treflowe, pontę 2. 4. karowe i Króla i Waleta pikowych.

Zdaie się gra, ktòrą w tym razie Lomber ma, bydź bardzo dobrą, ktòrą z pierwszego spoyrzenia nie może łatwo przegrać; a iednak nie

można ią wcale wygrać, ieżeli ten który ma rękę grać ią będzie iak się należy; i zdaie się iż w tym tylko sposobie może bydź wygrana, ieżeli ten po Królu karowym gra szostkę karową bądź na początku bądź też we śrzodku gry; albo ieżeli na początku po Królu karowym maści odmieni, i kartę z maści pikowey grać będzie. Lecz to byłoby rownie nieroztropnie iak gdyby za ręką siedzący, chciał iednego z fałszywych matadorów przebić Spadilią, któregoby Lomber na pierwszą zadaną karte kerowę był przybił. Nie chcemy wiec nawet grę tą rozbierać, lecz każdemu uczącemu się zostawuiemy do iego woli karty sobie w sposobie przepisanym na stole ułożyć, gdzie z niemałym zdumiewaniem przekona się, że, w iakimkolwiek bądź sposobie gra takowa będzie grana, Lomber ią zawsze remis przegrać musi. Przyczyna iest ta, ponieważ Lomber iest tutay we śrzodku; gdyby miał rękę, łatwo byłby wygrał, a za ręką nie byłby mógł wcale przegrać.

Trzecia gra.

Lomber C.' iest za ręką; gra sans prendre w Karo. Gracze zaś maią następuiące karty:

C. t. i. Lomber ma Karową Manillią, Bastę, Kró-

la karowego Damę, tróykę, 4. 6. karowe, Waleta kerowego i treflowego.

A. rękę maiący, Ponte karową, Króla, Waleta, 7 i 3. pikowych; 6. 5. 4. 3. treflowych. —

B. drugi, Spadillią, Waleta 2, 5. karowe, Króla treflowego i kerowego, i Damę 5 i 6. kerowe.

1. A. zadaie nayprzód tróykę treflową, B. przybiia Królem treflowym, a C. dodaie Waleta treflowego. Jest to roztropnością nigdy Króla nie zadawać, gdy gracz nie ma grę przeciwną albo odwetną w trumfach, to iest gdy Lomber iest za ręką; bo gdyby nawet obydwa współgracze musieli mu dodawać, byłby zniewolony potym grać w téy maści i przyiaciela swego w Ambarasie zostawić, że gdyby przy drugim sztychu w téy maści miał renons, i trumfem przybił, on przez Lombra został przebitym. Kto dla ćwiczenia się chce téy gry grać do końca, i to tym sposobem, żeby A. Króla pikowego zadał, tén przekona się, że Lomber w takim razie koniecznie sześć sztychów zrobić musi; gdy przeciwnie, podług sposobu tu na początku wziętego, gra wcale innym torem iść musi. Inna ieszcze przyczyna, dla czego A. w tym mieyscu małego trumfa a nie Króla pikowego zadaie; bo ma renons w ker, i iednego tylko trum-

fa; ieżeli otrzyma pierwszy sztych, nie powinien nawet przybić, gdy z renonsu grano, ponieważ miałby dwa sztychy, bez nadziei trzeciego; a Lomber tym łatwiey czterema sztychami grę był wygrał. — Powinien więc przekonać się, czyli pomocnik sztychu z treflem otrzymać może, a dopiero potym renons swóy grać. —

2. B. zadaie Króla kerowego. C. dodaie Waleta kerowego, zaś A. Waleta pikowego.

Maiąc renons w iedney maści lecz przytym Króla obsadzonego z kilkoro kartami, dodaie się karta wysoka iak naprzykład Walet pikowy. Daie się przez to poznać przyiacielowi swemu, że się albo i w tey maści można renonsować, albo że się wyższe ieszcze karty tey maści w moim ręku znayduią. —

3. B. gra Damę kerową. C. przebiia Damę karową. A. zaś dobiia z pontą karową.

4. A. gra Czwórkę treflową, B. przebiia Waletem karowym, C. zaś dobiia Królem karowym.

W tym razie B. dobrze zrobił, że nie przebiiał piątką karową, którą Lomber byłby Czwórką karową odbił, a przez to grę łatwiey wygrał. Maiąc kilkoro trumfów w ręku i graiąc dla pozyskania sztychów, trzeba

zawsze zadać trumfa środniego, ażeby sztych dla Lombra stał się cokolwiek przykrym, i żeby mimo tego wszystkiego takich zachować trumfów, ażeby się na przyszłość niemi obronić można.

5. C. wyzywa trumf przez Manillią, A. dodaie Króla pikowego, B. zaś bierze sztych Spadillią.

Lomber powinien iak nayzręczniey trumfy wyciągać, zwłaszcza gdy widzi, że przeciwnicy w różnych kolorach renons maią. A. zrobił bardzo dobrze że dodał Króla pikowego, raz dla tego że więcey sztychów nie żąda, po drugie że przyiaciel iego mógłby mieć Damę pikową, którą teraz tym prędzey zadać może, wiedząc że ma w tey maści naywyższą kartę. —

6. B. gra piątkę kerową, C. bierze sztych szostką karową, A zaś dodaie siodmkę pikową. —

A. że Lomber wiedział, że A. iuż nie miał trumfu, więc mógł naymnieyszym trumfem odbić.

7. C. wyzywa przez Bastę, A. dodaie tróykę pikową, a B. dodaie do trumfu piątkę karową. —

8. C. zadaie tróykę karową, A dodaie szostkę

treflową, B. zaś bierze sztych dwoyką karową.

9. B. gra na końcu szostkę kerową, C. bierze ią Czwórką karową, A. zaś dodaie piątkę treflową. —

A. ma ieden sztych, to iest trzeci.

B. ma cztery sztychy, to iest pierwszy, drugi piąty i osmy. —

C. iako Lomber ma też nie więcey iak cztery sztychy to iest czwarty, szosty, siodmy i dziewiąty. —

Więc gra iest remis. Przyczyna dla ktòrey Lomber przegrał, iest ta iedynie, że przy trzecim sztychu zamiast mnieyszego trumfu przedstawił Damę karową. Tym czasem, gdy wiedział, że A. miał renons w ker, chciał się więc zapewnić o sztychu, i nie można mu za omyłkę przypisać, że Damę był wziął; — iest raczey dowodem niemożności dania regułòw pewnych i niezawodnych, lecz że zręczne ułożenie gry, przy niektorych sytuacyach kart naywięczy do wygraney pomagać może.

A że pozycya Lombra, gdy we śrzodku siedzi, iest dla niego nayniebezpieczeńsza, więc dla większey nauki przytoczymy tu ieszcze kilka gatunkòw gry, przy ktòrych Lomber w wspomnioney pozycyi ma się znaydować. —

Gra Czwarta.

Lomber gra ker. (coeur).

B. to iest Lomber siedzący we śrzodku, ma Spadillią, Pontę, Damę, dwóykę, tróykę, czwórkę i szostkę w trumfie, Króla karowego, i Waleta treflowego.

A. na ręku będący ma Manillią, Bastę, Króla i piątkę w trumfie, Króla treflowego, Damę treflową, Damę pikową, Waleta pikowego, Tróykę pikową. —

C. za ręką siedzący Waleta kerowego, Króla pikowego, siodmkę pikową, szostkę pikową, piątkę pikową, szostkę treflową, Damę karową, tróykę karową, piątkę karową. —

1. A. zadaie nayprzod Króla treflowego, B. dodaie Waleta treflowego, C. zaś zabiera szostką treflową.

2. A. zadaie daley Damę treflową, B. przybyia dwoyką kerową, C. zaś przebyia Waletem kerowym. Gdy się raz w iedney maści zaczęło nie trzeba iey odmienić, lecz przy niey zostać, ażeby tak iak się tu stało, Lomber mógł bydź przebitym.

Maiąc zaś znaczną ilość trumfów, można już w tym razie wyższego trumfa zadać, iak przy innych okolicznościach. — Skutek oka-

że nawet, z iakim uszczerbkiem było dla Lombra że nie Damę lecz tylko dwóykę przedstawił.

3. C. gra troykę karową, A. przebyia piątką kerową, B. zaś dodaie Króla karowego. —

Dla czego C. nie grał Króla pikowego, można przyczynę znaleść w uwadze pod pierwsym sztychem gry przeszłey. —

4. gra Damę pikową, B. przebyia Czwórką kerową, a C. dodaie Króla pikowego. —

Z Uwagi pod piątym sztychem przeszley gry położoney można poniekąd poznać, że C. dobrze zrobił w dodaniu Króla pikowego. Skoro kto zrobił iednego sztychu, a nie ma intencyi więcey robić, powinien zawsze naywyższe karty dorzucać, a to podlug annotacyi pod czwartym sstychem, pierwszey gry. —

5. B. wyzywa trumfa przez Szpadillią. C. dodaie Damę karową, A. zaś Króla kerowego.

6. B. gra daley pontę kerową, C. dodaie piątkę karową, A. zaś bierze sztych Manillią. —

7. A. gra Waleta pikowego, B. przebiia szostką kerową, C. zaś dodaie siodmkę pikową. —

8. B. gra Damę kerową C. dodaie szostkę pikową A. zaś bierze sztych Bastą. —

9. A. gra nakoniec tróykę pikową, którą B. tróyką kerową bierze, C. zaś dodaie piątkę pikową.

Gra ta stała się remis, ponieważ:

A. ma cztery satychy to iest pierwszy, trzeci, szosty i osmy sztych.

B. Lomber ma też cztery sztychy t. i. czwarty piąty, siodmy i dziewiąty. —

C. ma ieden sztych t. i. drugi.

Lombra można przy tey grze poniekąd obwiniać, że był przyczyną do przegraney; bo gdyby był wyższym sztychem naprzykład Damą przybił, iak się w uwadze przy drugim sztychu mowiło, więc C. nie byłby mógł Walerem przebić; i byłby na dwóykę kerową musiał Waleta dodać. — Gdyby A. chciał sztych Królem kerowym zabrać, więc force trumfową byłby przegrał, a Lomber zrobiłby koniecznie pięć sztychow; A. miałby cztery sztychy, C. zaś żadnego.

Piąta gra.

Lomber gra trefl i siedzi we śrzodku.

A. na ręku będący ma Spadillę, Basta, siodmkę treflową, tróykę treflową, Damę karową. Pontę karową, tróykę i Czwórkę karową. —

B. Lomber ma: Manillią, Króla, Damę, Waleta, szostkę i piątkę treflową, Króla pikowego, Damę pikową.

C. będąc za ręką ma Czwòrkę treflową, Damę. Waleta, ponte kerowe, Waleta i dwòykę karową, Waleta, siodmkę, i szostkę pikową.

1. A. zadaie Króla karowego, B. przebiia szostką treflową, C. dodaie Waleta karowego
2. B. żąda trumfa przez Manillią C. dodaie Czwórkę treflową, A. zaś bierze sztych Spadillią.
3. A. gra Damę karową, B. przebyia Waletem treflowym, C. zaś dodaie dwóykę karową. —
4. B. gra Króla treflowego, C. dodaie Damę kerową, A. zaś bierze sztych Bastą. —
5. A. gra ponsę karową, B. przebyia piątką treflową, C. zaś dodaie Waleta pikowego.
6. B. gra Kròla pikowego, C. dodaie siodmkę pikową, A. zaś bierze troyką treflową. —
7. A. gra daley troykę karową, B. musi koniecznie ostatnim trumfem, to iest Damę przybić, C. zaś dodaie szostkę pikową. —
8. B. gra Króla kerowego C. dodaie Waleta kerowego, A. zaś przebyia siodmką treflową.
9. A. zadaie nakoniec Czwórkę karową, B. Lomber iuż nie ma trumfu, musi więç Damę pikową, tak iak C. pontę kerową dodać. —

Gra takowa iest Kodillie przegrana, ponieważ A. ma pięć, B. zaś iako Lomber nie ma więcey iak cztery sztychy. —

Ten przykład gry może bydź dowodem z iaką bacznością i przezornością ten co iest Lombrem grę swoią grać powinien. Popełnił tu bowiem dwoiakie błędy, z których lubo ieden nie był mu szkodliwym, drugi iednak był pomocą do przegraney. Pierwszą omyłkę popełnił przez to, że Króla karowego przybił szostką treflową, zamiast Waletem. Gdyby ostatni był toż samo miał, renons w karo, a przytym siodmkę treflową, więc byłby Lombra przebił, ten zaś nie byłby więcey iak trzy tylko miał sztychy, A. zaś zrobiłby pięć sztychow. — Naygłownieyszy błąd popełnił przez to, że po trzecim sztychu grał Króla treflowego a nie innego z krolòw swoich; gdyby był trumfy porachował, że trzy tylko z iego ręku wyszły, i gdyby nawet iego dwa Królе wraz z Damą pikową były przez nie przebite: więc owe cztery w iego rękach znayduiące się trumfy byłyby ieszcze cztéry sztychy zrobiły, pierwszy zaś sztych gdy mu iuż był przeszedł, miałby zatym pięć koniecznie potrzebnych sztychow. Lecz to go uwiodło, że C. przy drugim sztychu dodał do trumfu. Sądząc więc z samego początku grę swoią za nieprzegraną, wyzywał z porywczości i i nie zrobiwszy koniecznie potrzebny obrachunek, powtornie trumfa, i tym to sposobem została cała gra Kodillią przegraną.

Szosta gra.

Lomber B. gra sans prendre w pik. Znayduie się we' srzodku albo en cheville.

A. na ręku będący ma; Waleta, 7. 6. 5. 3. w Piku, Damę, Waleta 2 i 4., w karo. —

B. Lombzr ma: Spadillią, Manillią pikową Bastę, Kròla pikowego, karowego, kerowego i Kròla, Damę i Waleta treflowych.

C. za ręką siedzący ma: Damę i 4. pikowe, Waleta 2. 4 i 6. kerowe, 7. 6 i 2. treflowe. —

1. A. zadaie Damę karową, B. przebyia Kròlem karowym, C. zaś Damą pikową. —

2. C. zadaie Czwòrkę kerową, A. przebyia trćyką pikową, B. zaś dodaie Króla kerowego. —

3. A. zadaie Waleta karowego B. przebyia Kròlem pikowym C. zaś dodaie Waleta kerowego. —

4. B. wyzywa trumf przez Spadillią. C. dodaie Czwòrkę pikową, A. zaś piątkę pikową.

5. A. wyzywa daley Manillią C. dodaie dwòykę kerową, B. zaś szostkę pikową.

6. B. gra Kròla treflowego C. dodaie siodmkę treflową A. przebyia siodmkę pikową. —

7. A. zadaie dwóykę karową, B. bierze sztych Bastą, C. zaś dodaie szostkę treflową. —

8. B. gra Damę treflową, C. dodaie dwóykę treflową, A. zaś bierze sztych Waletem pikowym.

9. A. robi sztych ostatni Czwórką karową, po czym B. Waleta treflowego C. zaś szostkę kerową dodaią. —

Zapewnie Lomber nie przewidział, że tak wielką grę czterema Matadorami w czarney maści, wraz trzema Królami, i iedną Damą garde przegra. — Może iuż w myślach porachował, wiele mu ta gra sans prendre, czterema Matadorami i la vole zysku przyniosą, może nawet żałował, że nie miał ręki dla grania *la vole annoncée.* Gdyby był miał rękę, byłby zapewnie ośm sztychow zrobił, cztery zaś sztychy przegrywał iuż przez to, że we śrzodku pomiędzy dwiema współgraczami siedział. W tey grze nie popełniono z obydwoch stron żadnego błędu. Bywaią przypadki, gdzie rownie tak wielka gra, a nawet na ręku, Kodillią przegrano.

Lomber miał w maści pikowey cztery Matadory, Króla treflowego i Damę, Króla kerowego Damę i Waleta.

Drugi miał resztę siedm sztychow i Króla karowego. —

Jak tylko Lomber chciał zadać, tak drugi odkrył zaraz swoie karty, i żądał Kodillią. Mogł

to iuż niezawodnie uczynić, bo nie można było żadnego supponować przypatku do przeszkodzenia Kodillii. — W ogolności odchodziło mu tylko cztery sztychy, za te dał cztery sztychy, i tym sposobem zachował zawsze dla siebie pięć sztychów.

Siodma gra.

Pokażemy ieszcze ieden gatunek gry, w ktòrey ieden będzie miał bardzo wielką grę przeciwną a Lomber przecież grę swoią przegra. Lomber gra naprzykład w ker; i iest na ręku.

A. Lomber ma: Bastę, Pontę kerową, Kròla kerowego, Waleta i 2. kerowe, Kròla i Damę treflowe, i Kròla i Damę pikowe. —

B. drugi przeciwnik ma Spadillią, Manillią kerową 3. 4. 5. 6. kerowe, Waleta i 7. treflowe.

Ponieważ karty trzeciego gracza zupełnie nie wiele są znaczące, i nawet ani przegraną ani też wygraną powodować mogą; niechcemy ie więc tutay wymienić. —

1. A. wyzywa trumfu przez Kròla kerowego B. przybiia Spadillią, a widząc że trzeci trumfu nie dodaie, spodziewa się więc może Basty przy nim, Gra więc następuie.

2. B. czworkę trumfową, ażeby trzeci Bastą przebiiał; że ią zaś nie ma, więc Lomber bierze sztych dwóyką kerową. —

3. Lomber postrzegł zaraz przy pierwszym sztychu, że wszystkie trumfy iemu zbywaiące muszą bydź w ręku ktòrego z przeciwnikòw; nie odważa się więc trumfu daley wyzywać, lecz gra Kròla treflowego. B. dodaie Waleta treflowego.

4. A. gra Damę treflową, B. dodaie siodmkę treflową.

5. A. zadaie Kròla pikowego, B. przebiia szostką kerową. —

6. B. gra tróykę kerową, A. zaś przybiia dwóyką kerową. —

7. A. gra Damę pikową, B. bierże ią piątką kerową. —

8. B. wyzywa trumfu Manillią, A zaś dodaie pontę kerową.

9. A. robi sztych ostatni Bastą i bierze Damę kerową, przez B. zadaną. —

Przeciwnik B. mniemał bezpiecznie, że grę swoią Kodillią przegrał; karty iednak były tak sytuowane, że koniecznie nie więcey iak cztéry sztychy, Spadillią, Manillią, septieme i dwiema renonsami mógł pozyskać. — Gdyby był iedną tylko miał renons, a zamiast trefla, karo, łatwo

byłby

byłby grę Kodillią zrobił. Ażeby gracz który nie miał potrzeby, chcąc grę swóią wymienić, przy każdey karcie maści powtorzyć, wymieniaią się więc głowne karty szczegolnie, a reszta podług liczby. Tak naprzykład mówi się:

Spadillia quatrieme en Coeur t. i. Spadillia i ieszcze trzy mnieysze karty w Ker, albo też Spadillia i cztery w Ker, to iest cztery karty w Ker wrachowawszy pierwszą wymienioną kartę.

Trzy Matadory Sixieme w Piku t. i. sześć kart w Piku przy których są razem trzy Matadory. —

Król troisieme w treflu,

Ponte cinquieme w Karo.

Byłoby nadaremno ieszcze więcey dawać przykładów tey gry. Uczący się mimo tego nie będzie w stanie wszystkich reguł bez praktyki w pamięci zachować, i ta tylko iako też baczne przypatrywanie się dobrze graiącym doprowadzą go do użytkowania z nich. Dosyć iest, ieżeli, bywaiąc często w zgromadzeniu graiących, trzy albo cztery tylko reguły wbiia sobie dobrze w pamięć; i skoro tylko zdarzy się okazya tych praktycznie użyie. To czyniąc, nauczy się w krotkim czasie powoli wszystkich reguł, i sam stanie się dobrym graczem Lombra. —

Osma gra.

Dla obiaśnienia rzeczy i dla okazania, iakim sposobem można sobie samemu w czasie gry Renons zrobić, przytoczemy tu na probę grę podobną.

Karty są na przykład po odrzuceniu, w tym sposobie rozdane:

pierwszy ma, Spadillią, Manillią pikową, Waleta 7 i 4. pikowe, Krola i 7. treflowe, 5. kerowe, 7. karową. —

Drugi ma Krola, Damę 6. 5. pikowe, Krola i 5. karzwe, Damę i 3. kerowe, 6. treflową. —

Trzeci ma, Bastę 3. pikową, Krola 2. 7. kerowe Waleta 4. 2. treflowe, Pontę karową.—

Pierwszy, który ma rękę, iest Lombrem, i zadaie Waleta pikowego, chciałby Spadillią lub Manillią zadać, lecz maiąc nadto złe karty poboczne, nie może się odważyć, ile że gdyby to uczynił, niezawodnie grę przegraćby musiał. Drugi przebiia Damą pikową, trzeci dodaie troykę pikową; więc drugi ma Sztych i gra Krola karowego, trzeci daie Pontę karową a pierwszy dodaie siodmkę karową; drugi ma więc teraz dwa Sztychy. Gra daley piątkę karową. Trzeci, maiący teraz Renons w karo, spodziewać się musi, że gdyby Lomber z mała kartą karową sztych był

zrobił; albo gdyby takowe karo małym trumfem był wziął, natychmiast Spadillią lub Manillią był zadał, na coby Basta iego, którą teraz samą tylko posiadał, musiała wyiść. — Dla zabrania więc Sztychu Lombrowi, gdy maści tey dodawać może, albo też, ieżeli w niey ma Renons, dla zrobienia mu w tey mierze trudności; zaś pomocy dla swego pomocnika, przybiia on Bastą: Lomber mogłby wprawdzie Manillią przebić, lecz osłabiłby przez to grę swoią, a iak się niżey dowiedzie, mogłby ią przegrać; dodaie więc 5. kerową, i robi się przez to Renons w Ker. — Trzeci maiąc zatym toż samo Sztych ieden, i zadaie potym 4. treflową. Króla kerowego nie powinien grać a to z tey przyczyny, ponieważ on podług swoich kart ieden tylko Sztych robić chce, i pomocnikowi swemu ieżeli ma wysoką kartę w keru, przepuścić zamyśla. Lomber przybiia Królem treflowym, drugi dodaie 6. treflową; Lomber ma więc ieden Sztych. —

Teraz żąda przez Spadillią. Drugi dodaie 5. pikową, trzeci dodaie 2. kerową; Lomber ma więc teraz dwa Sztychy. Gra daley Manillią, drugi dodaie 6. pikową. Trzeci, który się przekonywa, że oczewiście nie może więcey iak dwa Sztychy zrobić, przez co Lomber łatwo per quatro mogłby wygrać, dodaie Króla kerowego. Lomber

ma więc teraz trzy Sztychy i gra 7. treflową. Gdyby drugi ieszcze wyższy miał trefel, Lomber byłby ieszcze grę swoią pregrał, że zaś żadnego nie ma, dodaie więc 3. kerową; teraz gra wygrana chocby trzeci bądź co chce dodał. Gdyby na przykład chciał brać Waleta treflowego, miałby dwa Sztychy, a Lomber byłby grę swoią per quatre wygrał, tego nie chce, przepuszcza więc 2. treflową, a Lomber ma cztery sztychy. Zadaie teraz 7. pikową Drugi bierze Królem pikowym, trzeci dodaie Waleta treflowego, drugi ma teraz trzy Sztychy. Zadaie na koniec Damę kerową, drugi dodaie 2. kerową, Lomber przebiia pikiem, przez to zyska piąty Sztych, i tym sposobem grę wygrywa. —

Ażeby dla uczącego się bydź ile możności zrozumiałym, przytoczemy tu ieszcze dwa gatunki, dla okazania iakim sposobem przeszła gra mogła bydź grana, lubo ią Lomber byłby przegrał. — Zaczniemy tam, gdzie podług przeszłego sposobu drugi miał dwa Sztychy, i potym 6. karową zadaie, trzeci przybiia Bastą, Lomber Manillią robi przez to Sztych ieden. Gra daley Spadillię, drugi 5. pikową trzeci 2. kerową, Lomber ma teraz dwa Sztychy. — Gra Króla treflowego, drugi 6. treflową, trzeci 2. treflową. Lomber ma teraz trzy Sztychy. Gra 7. treflową. Drugi prze-

puszcza Sztych tròyką kerową, trzeci biie Waletem treflowym, i ma więc ieden Sztych. Gra daley 7. kerową. Lomber dodaie 5. kerową, drugi przybiia Damą kerową, i robi przez to trzeci swóy Sztych. Wyzywa teraz Królem pikowym, trzeci dodaie Krola, Kerowego, Lomber zaś 4. pikową. Więc drugi ma teraz 4. Sztychy, gra nakoniec 6. pikową, trzeci dodaie 4. treflową. Lomber biie 7. pikową, i robi sobie przez to czwarty Sztych, że zaś drugi rowniež ma cztery Sztychy, iest więc Remis per quatre. —

Inny ieszcze sposòb tey gry iest takowy. Lomber wyzywa Spadillią, drugi dodaie 5. pikową, trzeci dodaie 3. pikową, Lomber ma ieden Sztych. Wyzywa daley Manillią, drugi dodaie 6. pikową, a trzeci Bastę; Lomber ma dwa Sztychy. Gra więc teraz 7. pikową, drugi robi Sztych Damą pikową, trzeci dodaie Pontę karową; drugi ma ieden Sztych zadaie Damę kerową, trzeci przepuszcza dwoyką kerową, Lomber toż samo kerem, ma więc drugi dwa Sztychy. Gra teraz Króla karowego, trzeci dodaie 4. treflową, a Lomber 7. karową; drugi ma teraz trzy Sztychy. Poczym zadaie 3. kerową, trzeci przebiia Królem kerowym, Lomber zaś 4. pikową Lomber ma trzy Sztychy. — Gra Króla treflowego, drugi dodaie 6. treflową, a trzeci 2. treflową, Lomber ma czte-

zy Sztychy. Teraz zadaie 7. treflową drugi dodaie 5. karową, a trzeci Waleta treflowego przez co wygrywa pierwszy Sztych. — Gra 7. kerową Lomber przybiia iako trumfem Waletem pikowym, drugi zaś przewyższa tego Królem pikowym; drugi ma zatym 4. Sztychy. —

A że Lomber i drugi każdy po cztery Sztychy maią, iest więc znowu Remis per quatre, a Lomber musi bête stawić. —

Dziewiąta gra.

Dla zabawy położemy tu ieszcze ieden gatunek gry, o którym w kompanii będąc mówić można, że można grę sansprendre wygrać, nie maiąc Assa czarnego, ani trumfa, ani Króla, a nawet żadney nie maiąc w ręku figury. —

Bardzo wielu zdawać się będzie niepodobieństwem, ażeby wszystkie trumfy aż do naymnieyszego znaydowały się w rękach współgraczów, i żeby inny gracz rozdawał karty, każdy iednak podług upodobania swego z talonu mogł nowe karty wziąść, co iednak podług słownego zrozumienia bydź koniecznie może; idzie tu tylko o to, ażeby wprzody karty w porządku tu przepisanym były ułożone, które ani mieszać ani do zdeymowania pedać nie trzeba, żaby przy tym mieć rękę

i wyrobić sobie, ażeby dwoy współgracze nie na los, lecz podług wszelkich reguł karty odrzucili, i z Talonu przybierali. Ten który Lombrowi po lewey ręce siedzi, rozdaie karty, które następuiącym sposobem są ułożone: —

1, Ponta karowa	21. 6. treflowa
2. 5. treflowa	22. 2. pikowa
3. Dwóyka kerowa	23. Walet karowy.
4. Dama kerowa	24. 2. treflowa
5. pikowa piątka	25. Dama pikowa
6. Basta.	26. Walet kerowy
7. Dama treflowa	27. 7. pikowa
8. Szostka pikowa	28. 3. karowa
9. Król pikowy	29. 3. kerowa
10. Siodmka treflowa	30. 4. karowa
11. Siodmka karowa	31. 6. kerowa
12. Tróyka treflowa	32. Spadillia
13. 4. pikowa	33. 5. karowa
14. Walet treflowy	34. 5. kerowa
15. 5, treflowa	35. 6. karowa
16. Dama kerowa.	36. 4. kerowa
17. 7. kerowa	37. Król karowy
18. Walet pikowy	38. 3. pikowa
19. 2. karowa	39. Król treflowy
20. Ponta kerowa.	40. Król kerowy.

Gdy karty są należycie rozdane, więc A na ręku siedzący mowi: gram sansprendre w Pik.

Następny odkłada z gry swoiey pięć kart, t. i. N. 4. 13. 15. 23. 24. i bierze na to mieysce inne z Talonu. Toż samo czyni ostatni, odrzuciwszy N. 7. 16. 17. 26. Gracze maią więc następuiące karty:

A. Lomber, ma Pontę karowa, 2. karową 7. karową, Pontę 2. kerowe, 7. 6. 5. 3. treflowe.

B. drugi ma, Spadillią, Manillią pikową, Bastę 4. 5. pikowe, 3 - 5. kerowe, i 3. i 4. karowe.

C. Trzeci albo za ręką siedzący ma; Króla pikowego, Damę, Waleta, 7. 6. pikowe, 5. 4. kerowe i 5. 6. karowe.

Gracz doświadczony pozna łatwo po odrzuceniu, o co tu idzie, to iest że gdy Lomber zada Pontę karową i dwóykę daley Pontę kerową i dwóykę, on przez to cztery Sztychy zrobi, i że inne karty tak są rozdzielone, że drugi trzema Maradorami trzy Sztychy, ostatni iednak koniecznie dwa Sztychy w trumfie dostać musi, choćby iak naywięcey usiłował, przyiacielowi swemu naywyższe karty dorzucać. Nikt iednak przed rozpoczęciem gry nie może sobie zdarzenie to wystawić, i mniemać żeby Lomber koniecznie nie był w stanie przyrzeczenie swoie dotrzymać. — Tey atoli gry nie życzę nikomu, bo musiałby karty zewnątrz umieć poznawać, chcąc wiedzieć, że

one tak są rozdzielone, iak tu iest przepisano. —

Jeszcze kilka reguł ogolnych.

1. Przy Tourné, Obscur, Kasko, nie trzeba nigdy bez przyczyny nowe karty z Talonu brać, lecz raczey pomocnikowi swemu kazać kupować. — Maią iuż w ręku kilka mało znaczących trumfów, można dla następnego gracza do sześciu kart w Talonie pozostawić, w innym zaś razie nie więcey nad pięć. —
2. Naypierwsza reguła iest: Lombrowi żadnego Sztychu. Nie trzeba mu więc Króla, Damę albo tym podobne przepuszczać karty, mogąc ią trumfem przybić. —
3. Jest iednak excepcya, że czasem trzeba Lombrowi grać na pożytek, to iest gdy pomocnik iuż ma cztery Sztychy, a w ręku są ieszcze takie karty, któremi pewnie i niezawodnie można ieszcze Sztych zrobić; w takim razie trzeba w takiey maści lub wcale trumfa grać, ile tylko Lombrowi może bydź naypożytecznieyszym, ażeby Sztych dostać mogł, i od pomocnika trumfy wyciągał, dla zabieżenia tym sposobem Kodillii. Ta zaś Excepcya iuż teraz rzadko ieszcze iest w używaniu, po-

nieważ Lombra tak graią, że gdy Lomber iedną grę Kodillią przegra, bety dwoynasob płacić musi, które żaden przeciwnik zyskać nie może.

4. Tey Reguły: Lombrowi nie dać Sztychu, trzeba w ten czas opuscić, gdy Lomber na przykład ma trzy Sztychy, pomocnik móy toż samo, ia zaś ieden Sztych; lecz ią przez to że Lombrowi czwartego Sztychu nie chcę puścić, lub raczey odbić, pomocnika mego we śrzodek, Lombra zaś za ręką był sprowadził. —

5. Gdy pomocnik zada kartę w takiey maści, o którey wiadomo, że Lomber ią nie przebiie; trzeba ią przepuścić, chyba, żeby w ręku była gra przeciwna; którą mię samemu Sztychy zrobić można. Skoro się tylko poda sposobność, trzeba się starać naywyższe karty tey maści oddalić, ażeby te na przyszłość pomocnikowi nie były na przeszkodzie. Jest więc bardzo dobrze, przy kartach wysokich zawsze naymnieyszą zatrymać kartę, dla tego ażeby podług okoliczności albo przepuścić albo też przebić można. Toż samo ma mieysce przy maści trumfowey. —

6. Gdy Lomber na samym początku nie gra zaraz trumfu, lecz z inney maści, znakiem iest

że nie ma gry wielkiey. Nie można go więc w większy wprowadzić Ambarass; iak gdy on siędząc we śrzodku, rękę maiący trumfa zadaie. Tey reguły naywięcey używa się przy grze Kąsko.

7. Gdy Lomber iest za ręką, nie trzeba nigdy trumfa zadawać, i bardzo rzadkie są przypadki, gdzie z tey reguły excepcyą trzebą zrobić. —

8 Nie trzebą łatwo maści odmienić, ktòrą ieden z współgraczòw zadał, lecz trzeba w niey kontynuować, ale maści, ktòrą Lomber zaraz na poczatku zadał, nie trzebą po nim grać, ponieważ on mą intencyą małego trumfu użyć. Gracz przezorny ma czasem zwyczay grać z tey maści w ktòrey kilka ma kart, ażeby mu zadać w tey maści, w ktòrey iedną tylko mą kartę. Zależy to wszystko od składu gry i umieiętności współgraczòw. —

9. Maiąc dwa trumfy w ręku, z ktòrych ieden iest naywyższy, drugi zaś mnieyszy cokolwiek, naprzykład, Spadillia, Basta albo Manillią Pontę albo Kròl, Walet, trzeba grę tak kierować, ażeby za ręką zostać, ponieważ dwą Sztychy zrobić można. Toż samo mą mieyś

ace, maiąc Krola i Waleta w każdey inney maści. —

10. Maiąc w ręku Spadillią, Manillią wraz z czterema trumfami maści czerwoney; nie wyzywa się zwyczaynie będąc na ręku, Spadillią, lecz gra się trumf mały. Przyczyna iest ta, ponieważ, gdy każdy z współgraczów ma trzy trumfy w ręku, ieden, trzeci Sztych Bastą przepuścić, a ten któryby miał Pontę albo Krola wziąśćby go mógł. Na pierwszy trumf mały muszą dwa wychodzić, Spadillia zaś i Manillia wyciągaią resztę. —

11. Gdy który z przeciwników ma zaraz na początku takie karty, że pewnie wie trzy albo cztery Sztychy z niemi zrobić, nie powinien iednak uporczywie nalegać, lecz w ten czas gdy gra taki odbierze kierunek, że pomocnik iego iuż będzie miał kilka Sztychów zrobionych, temu przepuszczać powinien, i poty nie brać Sztychu, aż poki on trzy Sztychy mieć nie będzie. —

12. Sztychów nie trzeba kosztem swego przyiaciela, lecz zawsze kosztem Lombra robić. —

13. Gdy pomocnik iuż ma trzy albo cztery Sztychy i wnosić można, że może Kodillią wygra, nie trzeba iednak grać z uszczerbkiem

dla niego chyba maiąc zupełnie pewnego Sztychu w ręku; bo zawsze lepiey że twóy przyiaciel wygra Kodillią, iak gdyby Lomber grę wygrał. Lecz ta reguła tam tylko ma mieysce, gdzie Kodillia bywa wygrana.

14. Gdy pomocnik ma grę przeciwną, a w iedney maści zadawaią w którey ia mam Renons, i toż samo o Lombrze mniemam, nie trzeba małym, lecz naywyższym trumfem, którego mieć mogę, przybić. —

15. Matador nie może przez żaden mnieyszy trumf bydź forsowany. —

16. Wyższy Matador wyzywa mnieyszego.

17. Lecz wyższy Matador nie forsuie mnieyszego ieżeli nie iest zadany przez tego, który ostatni wziął Sztych.

18. Gdy w maści iakowey zadano, nie iest koniecznością, ażeby drugi gracz ią przebił; dosyć kiedy do maści dodaie; ieżeli zaś w niey ma Renons nie iest przymuszonym trumfem przybić, lecz wolno mu inną dodać kartę. —

Prawa, Lombra *à trois.*

1. Karty muszą bydź zawsze zakryto mieszane.

2. Ten który ma zdeymować karty, nie powinien

dotknąć ich się tylko, albo palcem sztuknąć, lecz rzeczywiście kilka zdiąć. —

3. Za każdym razem nie mniey ani więcey iak trzy karty bywaią do razu rozdane.

4. Wczasie gry nie powinno się nic takowego dziać; coby do przegraney dla iedney albo też wygraney dla drugiey strony naymnieyszego wpływu tey grze sprzeciwiaiącego się mieć mogło, i przez co karty w ręku iednego lub drugiego będące mogły bydź wydane, bądź że się to przez nieostrożność albo niewiadomość albo z omyłki dziać miało. — Każda czynność, przez którą ktokolwiek przewini, powinna ulegać karze. Czynności takowe, są w następuiących prawach wymienione; lecz te prawa rozciągaią się nawet na przypadki w nich nie obięte. Na tym więc ogolnym prawie gry Lombra są wszystkie następuiące szczegolne zasadzone, które z natury tey gry pochodzą. —

5. Gdy na początku gry dwa rowne albo obce karty w tallii znayduią się, albo też iedney brakuie, a to się w czasie gry postrzeże, więc cała gra iest nieważna; ieżeli zaś przy końcu gry, a Lomber ma pięć sztychy, gra iest ważna; toż samo gdy który z przeci-

wnych graczów do Kodillią ma dostatecznie Sztychów.

6. Gdy przy rozdawaniu kart, iedna okaże się bydź przewroconą, wolno iest temu, ktòremu ta karta przynależy, chcąc ią otrzymać lub nie; ieżeli zaś Ass czarny iest przewrocony, na ten czas trzeba karty na nowo rozdawać.

7. Jeżeli się więcey przy rozdawaniu znaydzie kart przewroconych, trzeba na nowo rozdawać.

8. Gdy się w Talonie postrzeże karta przewrocona nim się gracze oświadczyli czyli i iako grę chcą grać, karty w ten czas mieszaią się na powròt i na nowo rozdawaią się. —

9. Gdy kto ma grę z zapytaniem, albo gdy Solo gra, a przy zakupowaniu znaydzie się karta w Talonie przewròcona, to nic nie szkodzi; ieżeli się zaś więcey okażą, więc gra nie iest ważna.

10. Jeżeli rozdawaiący karty omylił się t. i. ieżeli sobie albo komu innemu więcey albo mniey iak dziewięć kart dał, albo też w Talonie iedna karta była przewrocona, nie wolno aniemu samemu, ani przeciwnie grać lub Kodillią wygrać; w ostatnim przypadku bête zostawia się w mieyscu.

11. Jeżeli rozdawaiący Karty sobie więcey lub mniey iak dziewięć kart dał, ieden zaś z drugich graczów wypowiada sans prendre, rozdawaiący przewyższa go oświadczaiąc grać sans prendre w kolorze, albo Grandissimo albo Nullissimo, inni dway gracze kupuią, i odrzucone karty pomieszaią, tak że iuż rzecz in integrum nie może bydź zwrocona, lubo przy zakupowaniu kart w tym samym czasie omyłka zaszła, okazuie się, więc.

a) ten, który naprzód sansprendre oświadczył grę swoią i bèty wygrał, a karty rozdawaiący.

* b) musi iedno bète stawić, i drugim dwom graczom zapowiedziane sans prendre w kolorze, albo Grandissimo i Nullissimo zapłacić. —

12. Jeżeli który z graczów więcey iak dziesięć albo mniey iak ośm kart dostał, gra cała nie iest ważna, lecz na nowo rozdaie się. —

13. Gdy Lomber gra sans prendre, a okaże się że w Talonie brak iedney karty, nic nie szkodzi, lecz Lomber gra grę swoią, ponieważ on Talona w ręku swoim nie miał, a zatym tego przypadku nie winien. Jeżeli zaś więcey iak iedney karty brakuie, trzeba na nowo rozdać. —

14. Gdy

14. Gdy kto zgłasza się grać z zapytaniem a brakuie Karty iedney w Talonie, gra iest nie ważna, i po nim następuiący rozdaie Karty na nowo; ponieważ Lomber miał Talon w rękach swoich, i wiedzieć nie można, kto tey omyłki iest winien.

15. Gdy ten, co Karty rozdawał, gra Sans prendre, a w Talonie zabrakuie Karty iedney, gra iest nieważna, i po nim idący rozdaie Karty na nowo.

16. Jeżeli ten co dziesięć Kart dostał zgłasza się grać Sans prendre, gra nie idzie, musi bête stawić, i za honory płacić; ieżeli zaś maści wymienił w którey grać chce, musi więc i Matadory zapłacić, ieżeli w niey ma które. Wszystkie inne gry, wyiąwszy Sans prendre, można z dziesięciu Kartami zrobić. —

17. Może kto nawet z ośmiu grać kartami, aby się tylko z tym dnł słyszeć wprzody; ieżeli zaś tego zaniedba, a inni gracze postrzegą, że w Talonie znayduie się iedna Karta nadto, więc powyższa służy Reguła, musi honory za Sans prendre i Matadory zapłacić. Lecz Woli nie może nigdy z ośmiu kartami zrobić. —

*) 18. Kto za mało albo za wiele Kart dostał, musi się tym oświadczyć mówiąc: pytam się ośmiu albo dziesięciu Kartami; ieżeli to nie uczyni, i z Talonu nowe Karty bierze, nim się o tym doniosło, musi bête stawić.

19. Toż samo powinien każdy nie graiący oświadczyć się mòwiąc: passuię w ośmiu albo dziesięciu Kart; ieżeli tego nie czyni, a Lomber albo który inny współgraiący postrzeże, że w Talonie iest Kart albo za wiele, albo za mało, więc ten który ma liczbę nienależytą Kart, którą, przy oświadczeniu się iego nie odkrył, musi bête stawić.

20. Gdy który po dobieraniu się ma liczbę Kart nienależytą, stawić musi bête, a Lomber wygrał swą grę; nawet i ten który Karty rozdawał, może tym sposobem wygrać. —

21. Kto ma ośm albo dziesięć Kart, może Tourné albo Casco grać, albo tylko wprzody tym się odezwał; lecz ten, który Karty rozdawał, nie może grać.

---

*) Prawa i Reguły znakiem * oznaczone, nie zachowuią się między przyiaciołmi często z sobą graiącemi.

22. Gdy kto z Talonu za wiele albo za mało wziął kart, te zaś ieszcze nie przeyrzał i między swoiemi nie zmieszał, nic nie szkodzi, ponieważ omyłka ta może bydź ieszcze naprawiona. Jeżeli zaś po nim idący toż samo iuż Karty wziął i na swoie położył, tak że omyłka przed nim siedzącego poprawiona iuż bydź nie może, albo gdyby ie tylko był przeyrzał, więc tamten bête stawić musi, grę zaś składaią do kupy.

23. Gdy który z graczów zgłosi liczbę fałszywą Kart wiele z Talonu wziął, albo wiele ieszcze się pozostaią, a po nim idący przyiąłby ie w dobrey wierze, i dostał przez to mylną grę: więc nie pierwszy ale ostatni stawić musi bête, ponieważ to rzecz iego była przerachować Talon. —

24. Gdy dway gracze w iedney grze nie należną liczbę Kart maią, albo inny błąd popełnili, który bêty za sobą pociąga, obydwa bêty stawić muszą.

25. Gdy który z graczów ma w ręku nieprzyzwoitą liczbę Kart, albo Maści iakowey zapiera się, albo też z przyczyny inney omyłki bête stawić musi, więc Lomber zawsze ma grę wygraną, nie maiąc nawet potrzeby ieszcze zadać, Jeżeli zaś Lomber błąd iakowy popełnił, więc

tož samo uważa się, że grę swoią przegrał, a drudzy nie maią potrzeby grać daley; musi nawet honory z tey gry, i do tego Matadory zapłacić.

26. Gra tož samo nie ważna, lecz na nowo bydź musi rozdana, ieżeli który z graczów Karty był wziął drugiego.

27. Lomber powinien wymienić Maść trumfową nim z Talonu nowe Karty był wziął; ieżeli to zaniedba, więc współgraiący maią prawo, Maść iakową wymienić, w którey grać musi; ieżeli zaś każdy z graczów Maść wymienia inną, więc ta tylko ważna tego, który po prawey Lombra siedzi. Jeżeli iednak Lomber nowe Karty ieszcze nie przeyrzał, może z Kart swoich odłożonych, tyle ile mu potrzeba wziąść na powrót. —

28. Gdy Lomber Karty swoie na nowo brane już przeyrzał, lecz koloru trumfowego ieszcze nie wymienił, co iednak inny z graczów uczynił; powinien grać w tym kolorze; którego współgracz wymienił, i nie może żadney Karty z odrzuconych brać na powrót.

19. Gdy Lomber Karty swoie na nowo brane już przeyrzał, lecz przytym przypomina sobie, że Maści trumfowey ieszcze nie wymienił, to

iednak uczyni, nim inny gracz tym się odezwie, wolno mu.

30. Żaden gracz nie powinien się wprzòdy oświadczyć, aż dopiero kiedy koley na niego przypadnie. Zwyczaynie błąd ten popełnia ten, ktòry za ręką siedzi. Pierwsi dwa powinni się wprzòd zgodzić a w ten czas dopiero ma prawo trzeci oświadczyć się, to iest albo grę zapowiedzianą przewyższyć albo też passować.

31. Jeżeli się ktòry z graczów za wcześnie zgłosi, tak że gra przez to wydana, i iednemu z współgraczòw oczewisty uszczerbek z tąd wynika, więc musi bete stawić.

32. Żaden nie powinien Karty zadawać, nim na niego koley przypadnie.

33. Maść ktòrą Lomber raz wymienił, zostaie zawsze trumfem, i nie może bydź przez niego odmieniona.

34. Jeżeli Lomber dwie Maści wymieni, ta którą wprzòdy wymienił iest ważna.

35. Gdy kto Maść iako wymieni, nie oświadczaiąc się przytym, że się chce pytać, albo ieżeli ieden przed nim siedzących iuż się zapytał, przymuszonym iest, w Maści oświadczoney grać Sans prendre. —

36. Kto raz powiedział, że passuie, nie może w tey grze grać daley. —

37. Nie iest ani wolno, ani przystoynie, że gdy wszyscy trzey gracze passowali, rozdaiący Karty albo inny chciałby Talon przeyrzeć. Bo nie tylko że to wstrzymuie grę, lecz można przez znalezienie albo niez nalezienie Assów, sposób grania innych osób zgadywać. —

* 38. Honorów trzeba żądać, nim Karty do następney gry będą zdzięte, bo inaczey gracze nie są obowiązani, płacić za nie; zowie się to grać par Surprise.

* 39. Lombrowi płacą się te tylko honory których żąda; ieżeli które zapomnie, gracze nie są obowiązani, poźniey płacić. —

40. Jeżeli gracze Lombra przenagłaią, i tak prędko Karty rozdawaią, nim honory żądać może, wolno mu ieszcze to uczynić; chyba żeby sam był Karty rozdawał, zdeymował, albo też iuż kilka z gry nowo rozdaney był przeyrzał. —

41. Przy grze Sans prendre może Lomber żądać od drugiego pokazania sobie Sztychów, lecz w ten czas nie może grać Wolę. Przy innych zaś gatunkach gry nie wolno Sztychy drugiego przeglądać. —

* 42. Gdy kto *Sans prendre* gra, i tak ma grę pewną, że Karty otwarto kładzie, mogą iednak drudzy żądać, żeby koloru wymienił, ponieważ może inny kolor za mianowany wymienić,

43. Jeżeli który z współgraczów bądź na początku bądź na końcu gry, Karty swoie otwarto położy mniemaiąc i twierdząc, że Lomber już nie wątpliwie grę swoią przegrał, podług położenia zaś gry iednak bydź mogło, że Lomber grę swoią ieszcze był mogł wygrać: trzeba iemu dać za wygraną bez grania dalszego, a współgraiący, który niebacznie Karty otwarto złożył, obowiązany iest bête położyć. —

44. Gdy z Talonu wszystkie Karty nie są rozebrane nie wolno żadnemu graczowi pozostaiące oglądać. —

45. Jeżeli kto z Talonu za wiele albo za mało Kart był wziął, lecz te ieszcze pomiędzy swemi nie zmieszał, albo nie przeyrzał, nic nie szkodzi, i ta omyłka może bydź ieszcze naprawiona. Jeżeli zaś po nim następuiący toż samo uczynił, i na swoie Karty położył, tak że omyłka przed nim siedzącego poprawioną bydź nie może, albo gdyby ie tylko był

przeyrzał, więc tamten musi bête stawić, Karty zaś biorą się do kupy. —

46. Gdy gracz ieden ma w ręku liczbę Kart nienależną, albo gdy Maści iakowey zapiera, albo też z okoliczności inney mylki przy grze popełnioney bête stawić musi, więc Lomber ma zawsze grę wygraną, nie potrzebuiąc ią nawet zadać. Jeżeli zaś Lomber iakowy błąd popełni, przegrał grę, i drudzy nie są obowiązani grać daley; musi oprócz tego honory i Matadory zapłacić.

47. Gdy gracz który Kartę zadaie, tak że otwarto na stole leży, iuż ią na powrót wziąść nie może.

48. Gdy kto mylney Maści do zadaney Karty dodaie, może ią wprawdzie wziąść na powrót, i do Maści dodać, na karę iednak nie wolno mu przebić, ieżeli więcey tey Maści ma w ręku; ieżeli iedną tylko ma Kartę tey Maści, musi tę dodać, lecz nie wolno mu inną farbę trumfem przebić.

49. Gdy kto zapiera się Maści, a następuiący iuż dodał Kartę, lecz pierwszy postrzegłszy ten błąd chciałby karty swoiey na powrót odebrać, więc wolno i po nim graiącemu kartę wziąść na powrót i na to mieysce inną dodać.

50. Kto Maści zapiera, stawia bête, a Lomber wygrał grę swoią (Patrz N. 59.)

51. Gdy w czasie gry błąd iakowy popełniony, można go ieszcze do poty poprawić, dopoki Sztych nie iest złożony i na nowo grać nie zaczęto; ieżeli zaś to iuż nastąpiło, stało się; a za błąd czeka kara podług praw.

52. Honory za cinq premiere i Matadory płacą się tylko Lombrowi; ale żadnemu z przeciwnych graczów. —

53. Lomber powinien grę swoią rzucić, nim ieszcze partycypował z pierwszego Sztychu t. i. nim ieszcze Kartę iakową zadał, albo iako drugi lub trzeci gracz Karty dodał. Jeżeli sam zadawał, albo Kartę dodał, winien grę swoią dokończyć. —

54. Żadnemu graczowi nie wolno mówić takiego przez coby gra mogła bydź wydana na przykład, Krol iuż wyszedł, w tey Maści iuż bito, przepuść Wacpan tę kartę i t. d. Z tąd pochodzą przykrości, a Lomber ma prawo żądać, żeby mu grę dać za wygraną, ieżeli zgłoszenie się podobne, może bydź przyczyną do iego przegraney; kara zaś w tey mierze zostawiona do woli wspołgraiących.

55. Naywyższe bêty stawiaią się zawsze na początku, i to przy każdey grze iedno tylko bête.

56. Gdy Lomber szostą Kartę zadaie, maiąc iuż pierwsze pięć Sztychy, znakiem iest deklarowaney Woli (*Vole*) i nie może iey odmienić.

57. Gdy kto z przeciwnych graczòw, przy Woli przedsięwziętey Kartę przed ręką, i nim koley na niego przypada dodaie, albo też wymòwi cożkolwiek grze przeciwnego lub szkodliwego, od Lombra zależy deklarować się czyli chce grać daley, czyli też zrzecz się Woli. — (*Vole*).

58 Jeżeli Lomber gra na Wole(*Vole*) a postrzeże się przy szostym albo ostatnim Sztychu, że ieden z przeciwnych graczòw za wiele albo za mało ma Kart, wygrał w owczas Wolę (*Vole*) nie maiąc nawet potrzeby grać aż do końca; ieżeli się zaś przed szostym sztychem postrzeże, Lombrowi nie wolno Vole zrobić.

59, Gdy Lomber podeymie się Woli (*Vole*) lecz ią nie uskuteczni, więc przy obrachunku piszą mu się honory za grę, cinq premiers i Matadory. —

60. Jeżeli ktory z przeciwnikòw Maści iakowey zaprze a to przed szostym Sztychem będzie postrzeżono, stawić musi bête; lecz Lomber nie może grać na Wole (*Vole*). Jeżeli się zaś przy szostym sztychu albo pożniey odkryie, więc Lomber wygrał Wole, chocby ten błąd iuż dawniey był popełniony. – Jeżeli Lomber Maść, zaparł, i grał na Wole (*Vole*) przegrał ią.

61. Jeżeli przy Tourné czarny Ass wyświęci się więc Maść pikowa osnacza Spadillią a Maść treflowa Bastę. —

62. Kto gra Obscûr powinien tylko iednego Assa czarnego zatrzymać, i ośm Karty brać; ieżeli nie ma Assa czarnego, więc albo dziewięć Kart, albo też zatrzymawszy force, Manillią lub inną Kartę podług swego upodobania, ośm Kart brać może.

63. Graięc z Zapytaniem, Tourné, Obścurite, albo Casco, Lomber może Karty swoie natychmiast porzucić, ieżeli się nie odważa grać. —

64. Gdy gracz dziewięć Kart z Talonu wziął i przeyrzał, iuż mu niewolno odrzucone Karty przeglądać. Lecz teraz iest w zwyczaiu, że Lombrowi wolno Karty odrzucone przeglądać aż do zadania; potym zaś iuż niewolno.

65. Gdy Lomber Karty swoie odkrywa, twierdząc że grę wygrał, lecz współgraiący ieszcze przewiduią, że może bydź przegrana: więc Lomber musi grać daley, a nawet tę Kartę zadać, ktòrą wspołgraiący, szczegolnie zaś po prawey ręce iemu siędzący od niego zadaią. —

* 66. Gdy Lomber kładąc Talonu, tym sposobem go rzuci, że się Karty widzieć daią, albo też pomiesza, gra iest przegrana, a on stawić musi bête; ieżeli zaś to ieden z przeciwgraiących uczyni, więc ten stawia bête a Lomber grę swoią wygrał. —

* 67. Kto z graczòw nie doczekawszy koleii trumfa albo Kròla albo ioną Kartę Lombrowi szkodzić mogącą zada, a to dla dania poznaku przyiacielowi swemu o stanie Kart swoich, stawia bête, lecz gra musi bydź do końca grana. —

68. Gdy Karty iuż są zmieszane, żaden gracz nie może bydź za omyłkę iakową w przeszłey grze popełnioną karany. —

69. Gdy kto się pyta w iakiey Maści trumf się święci, a pomocnik iego nazwie mylną Maść, ktòrą, pierwszy chciał przybić, nie może kartę wziąść na powròt; ieżeli zaś Lomber chciał go oszukać, może kartę wziąść na

powrót, a ieżeli chce, prawdziwym przybić trumfem.

70. Karta raz dodana nie może bydź na powrót wzięta, chyba że się należy do Maści dodawać.

71. Jeżeli gracz Karty swoie pokaże, nim sie gra skończyła, stawia bête, a Lomber wygrał swą grę, chyba że graiący iest przy zadawaniu, i takie ma Karty ktòremi Remis albo Kodillią natychmiast dowodzić może; lepiey iednak zawsze gdy gracze unikaiąc zakłocenia, Karty swoie nigdy nie pokażą. —

72. Za grę i bety może Lomber żądać zapłaty, choćby iuż i gra następuiąca była grana; toż samo mogą i wspołgraiący uczynić, tylko nie za inne honory. Jeżeli zaś kto inny iuż bety wygrał więc trzyma ie.

73. Lombrowi płacą się tylko te honory ktòre żądał; ieżeli zapomniał niektòre, więc gracze nie maią przyczyny poźniey za nie płacić. —

74. Jeżeli kto z przykrości i bez gruntòwney przyczyny chce grę opuścić, nim ieszcze czas ustanowiony upłynął, powinien nie tylko stratę drugich graczòw zwrocić, lecz oraz Karty zapłacić. — Jeżeli zaś powołany z ważnych przyczyn, więc bety spisuią się, i

w innym czasie odgrane bywaią, albo też natychmiast rozdzielaią się.

75. Gracz po niżey siedzący musi zawsze wyższą grę zgłosić, iak przez wyżey siedzącego była ogłoszona a temu wolno wszystkie gatunki gry otrzymać i samemu grać, które tamten zgłosił.

76. Matador nie może bydź przez niższy trumf forsowany.

77. Wyższy Matador wyzywa mnieyszego Matadora.

78. Lecz wyższy Matador nie forsuie mnieyszego ieżeli nie iest przez tego zadany, który ostatni Sztych dostał.

79. Gdy w iakiey Maści zadano, inny gracz nie iest przymuszony przebić ią, dosyć kiedy do niey dodaie; ieżeli zaś ma w niey Renons, nie iest koniecznie obowiązanym trumfu dodać, lecz wolno mu podług upodobania swego dać iakową Kartę.

80. Gdy który z graiących mylną liczbę powiada wiele Kart z Talonu wziął, albo wiele ieszcze pozostawia, a następuiący brałby resztę w dobrey wierze, i dostał przez to mylną grę, więc nie pierwszy ale ostatni stawia bête, ponieważ iego rzecz była, Talon przerachować.

81. Gdy we grze dwoch graczòw mylną liczbę Kartòw maią, albo inne błędy popełnili, za które bety płacić się należy, więc obydwa bety płacić są obowiązani. —

Gdyby oprócz powyżey wymienionych stałych wypadkach takie wypadały czynności, które porządkowi raz ustanowionemu są przeciwne, przez co gra mniey lub więcey odkrytą lub wydaną bydź mogła, i na pożytek iednemu, a z krzywdą, dla drugiego była kierowaną, więc prawo ogolne pod N. 4. przytoczone ma mieysce, a winny podpada karze proporcyonalney. —

Następuiący przypadek był przedmiotem kwestyi zadaney i zakładu znacznego. Był niedawno w gazetach berlinskich umieszczony, dla pozyskania opinii decyduiącey graczòw doświadczonych i biegłych:

„A. B. C., graią z sobą Lombra."

C. karty rozdawał.

A. zapytuie się na ręku.

Nim B. się oświadczył, mówi C. Solo, A. zaś passuie. —

Na to oświadcza B. że dostał 10. Kart, więc C. nie może grać. —

Kwestya więc: czyli A. w takim zdarzeniu iest obowiązany zapytanie swoie grać, albo czyli

uwolniony iest z tey gry przez to że potwierdził grę Solo przez C. oświadczoną? —

Resultatum nadesłanych zdań w decyzyi przypadku tego szczegolnego było podług większości zdań takie:

A. musi przy zapytaniu pozostać, i grać.

Przytoczono następuiące zasady:

Wogolności przyięto w Lombrze, że gdy ieden z graczów zamiast 9. ma 10, kart, gra przez to nie ma bydź zniesioną. Ten ktory karty rozdawał, karanym zostaie przez to, że sam grać nie może. Gdy więc A. B. C. z sobą graią, A. na ręku siedzący zapytuie się, C. zaś oświadcza się Solo, nim się B. zgłosił, co iednak przez to, że B. oświadcza dziesięciu Kartami passować, ktore C. dał, iakoby nie było uważa się, gra iednak przez to żadną miarą nie ustawa, więc natura rzeczy wyciąga, że A. zapytanie swoie uskutecznić powinien. Przykład obiaśni tę okoliczność lepiey. A będąc na ręku ma Solo do nieprzegrania, C. mowi za ręką, nim B. się oświadczył, Solo w kolorze; lecz C. po usłyszaney deklaracyi B. że ma 10. Kart, nie może grać. Co w iednym przypadku uchodzi, powinno i w drugim uchodzić. —

Inne zdanie było następuiące:

„A. może obierać, czyli zapytanie swoie chce grać, albo też czyli C. ma na nowo Karty rozdawać." Bo że C. za skwapliwie wymówił Solo, przez to nikt nie ma krzywdy iak A. ieżeli grać chce, ponieważ B. przy zakupieniu Kart do tego stosować się może, i dla C. więcey do kupna zostawia spodziewaiąc się u niego Spadillią albo Basty. Jeżeli A. na to przystaie, daie więc przeciwnikom swoim wielką preferencyą; lecz przymuszonym bydź nie może do odstąpienia podobnych zysków przeciwnikom swoim." —

Podług mego zdania, pierwszy Wyrok sprzeciwia się prawom tey gry, drugi zaś nie iest dostateczny. Jest bowiem prawo ogolne, że nikt nie może bydź zniewolonym do pokutowania niewinnie za błędy drugiego. Na tym to prawie zasadzaią się następuiące argumenta.

Przez za wczesną Deklaracyą gracza C. zdradzona została oczewiście gra gracza A. zaś B. i C. wiedzą niezawodnie co maią robić, ażeby gracza A. tym pewniey w bety wprowadzić. Więc A. nie może bydź zniewolonym, grać swoie zapytanie. Przytoczona Analogia, że gracz A. w rownym przypadku nie byłby sobie dał brać Solo do nieprzegrania podobne, nie ma tu mieysca: że gracz A. skoro B. rozdawanie Kart gracza C.

doniosł, do prawa swego się wraca, grę przez siebie anonsowaną grać, nikt nie zaprzecze; lecz nikt nie może bydź zniewolonym prawa sobie służące wykonać, ponieważ prawo nie iest obowiązkiem, i ia prędzny pierwszego, nie zaś ostatniego zrzeć się mogę. Gdyby gracza A. było powinnością w tym przypadku grać swoie zapytanie, więc gracze B. i C. musieliby mieć prawo przymusić go do iego powinności. Prawda że im te prawo służyło, lecz stracili ie przez to, że C. przez Deklaracyą swoią przeciwną ułożenie Kart z zrzeczywistą szkodą gracza A. odkrył; A. ma więc prawo, lecz nie obowiązek grać swoie zapytanie.

Druga Decyzya podług którey graczowi A. iest wolno grać, albo nie grać, iest dokładnieyszą, i ma mieysce nawet w ten czas, gdyby A. Solo albo inną grę był zapowiedział. Lecz przy obydwoch rozwiązania nie uważano na Indemnizacyą gracza B. lubo on, gdyby A. nie grał, iedno bête przegrywa, ktorą A. iak się zdaie niewątpliwie był zrobił, gdyby C. nie był zbyt popędliwym; więc C. zasłużył bez wątpienia na karę bêtów. Naydokładnieysza więc Decyzya nad tym przypadkiem iest ta: graczowi A. iest wolno, grę swoią zapowiedzianą, iakowąkolwiek bądź grać, albo nie grać, C. zaś musi bety stawić. —

Lomber en deux albo we dwie Osoby iest grą która mało zabawy sprawuie, i w ten czas tylko graną bywa, kiedy trzeciego gracza brakuie. — Uczniowie mogą się przy niey nauczyć, iak sobie przy odrzucaniu i zadawaniu Kart postępować należy. Ta iednak gra, bywa na rożne sposoby grana. Wyimuie się zwyczaynie iedna cała Maść czerwona nayczęściey karowa, tak że tylko 3o. Kart we grze pozostaie. Rozdawaiący Karty daie więc drugiemu nayprzód, a potym sobie, dwa razy po trzy, i raz po dwie karty, tak że każdy odbierze po Ośm kart; w Talonie pozostaną więc ieszcze czternaście Kart. Grywa się z Zapytaniem i Solo, a nawet i z Szykanami. —

Chcący grę wygrać, powinien pięć Sztychów zrobić, iażeli każdy po cztery Sztychy odbierze, więc iest Remis; ieżeli Lomber zrobi trzy albo mniey Sztychów, iest więc Kodillia.

A lubo Maść karowa z gry iest wyięta, bywaią iednak naywiększe gry w tey Maści grane i wygrane. Gdy Lomber naywyższe Karty iedney Maści a to po sobie ma idące, oraz przytym Assa czarnego, więc przeciwnik raz tylko przybić może; gdy zatym L mber znowu iest przy zadania, iuż więc reszta Kart tey Maści nie może bydź przebita. Lecz gdy Lomber ma Spadillią, wyzywa znią Bastę u przeciwnika będącą, a wszystkie Króle.

Damy, Walety i reszta Kart, które koleyno w iedney ma Maści, ułatwiaią mu Sztychy potrzebne. —

Podług innego gatunku grywa się Lombre en deux w następuiącym sposobie:

Odrzuca się wszystko w Maści Karo wyiąwszy Pontę i Manillią ażeby Lomber i w tym kolorze mògł honorów i Matadorów dostać. Każdy odbiera Kart dziesięć, w Talonie zaś pozostaią dwanaście. Lomber musi siedm Sztychów zrobić, chcąc grę wygrać. —

Albo każdy dostaie dwanaście Kart, w Talonie zostaną Ośm, Lomber musi siedm Sztychów zrobić, Sześćmiu iest Remis, pięćmiu iest gra Kodillią przegraną. —

Lomber en quatre albo Kupny Kadril.

Ma te same reguły iak Lombre a trois, lecz iest grą, dowcipnieyszą i sztucznieyszą od tamtey.

Każdy gracz odbiera Ośm Kart, a Ośm zostaią w Talonie. Robią się gry z zapytaniem: Tourné, Casco i Sans prendre, nawet Obscurité z kolorem, i chcąc można z wszelkiemi grać Szykanami.

Głowną rzeczą w tey grze iest: że gdy ieden gra, drudzy nie prędzey z Talonu karty biorą, aż poki w ręku dwa pewne Sztychy z trumfem nie maią, te raczey po nim idącemu, albo ieżeli i ten ich potrzebować nie może, ostatniemu zostawuią. Jest to rzeczą tym potrzebnieyszą, ponieważ przy grze z zapytaniem rzadko kiedy cztery Karty dla współgraiących pozostaie. Jeżeli który gra Obscurité, nie może naywięcey iak iedna tylko Karta pozostać. —

Każdy gracz zatrzymuie Sztychy swoie przed sobą i tym to sposobem różnia się Lomber en quatre od gry Kwadrila, gdy w ostatniey wspołgraiący Sztychy swoie do kupy składaią i rachuią. —

Prawda że Lomber starać się powinien pięć Sztychów zrobić, skoro iednak gra iest tak ułożona, że dway przeciwny gracze, dwa Sztychy robią, więc Lombrowi nie trzeba więcey iak trzy Sztychy do wygrania.

Szczegolną iest rzeczą lecz pomnażaiącą przyiemności gry, że Lomber czasem grę trzema Sztychami wygrać, a czterema przegrać może. Zależy to od zręczności wspołgraiących czyli przeciwników, że gdy widzą, że drugi Królami i Damami Sztychy robi oni ie przepuszczaią, i nie prędzey przebiią, aż poki nie przekonaią się, że

oni sami, i bez pomocy drugiego, mogą grę przegraną, spowodować. Służy tu ta sama Reguła, co i w Lombrze en trois, to iest kto naywięcey Sztychòw zrobił, ten wygrał grę. —

Gra iest wygrana, gdy Lomber pięć Sztychów a in y współgracz trzy tylko Sztychy zrobił. —

— Daley, gdy Lomber cztery Sztychy, ieden z przeciwników trzy a drugi ieden Sztych ma.

Toż samo gdy Lomber trzy Sztychy, dwoch współgraczów po dwa, a trzeci ieden ma Sztych. —

Naystucznieyszy Remis iest, gdy każdy gracz odbierze dwa Sztychy, co się iednak rzadko zdarza. —

Byłoby niepotrzebnie opisać tu sposoby grania, kiedy wszystkie reguły *Lombra en trois*, tu są przydatne. To iedno, czego nie dosyć często powtorzyć można, iest: żeby, gdy gracz który dostał Sztych iakowy Królem, koloru nie odmienić; raczey w pierwszym grać daley, bo gdy Lomber ieszcze dwoch przeciwników ma za ręką można dostatecznie wierzyć, że ieżeli Lomber przy drugim Sztychu Renons ma w kolorze, i trumfem chce przybić, niezawodnie przez innego gracza przebitym zostanie.

Gry idą tym samym porządkiem, Matadory i honory płacą się tym samym porządkiem iak w

Lombrze *en trois*; wszystkie bêty, i wszystkie kary za iakowe błędy uważane bywaią podług tych samych reguł, tylko co do liczby Kart iest różnica' że tam każdy gracz mieć powinien dziewięć, tu zaś Ośm tylko Sztychów.

Wszystko to co się powyżey przy regułach gry, o pomyleniu się przy rozdawaniu Kart, o doniesieniu że za wiele albo za mało iest Kart w ręku, o zapieraniu koloru i t. d. powiedziało, powinno bydź przy Lombrze en quatre uważano. —

Quadrille.

Nazwisko Quadrille, dowodzi iuż samo, że do tey gry cztery Osoby wchodzą. — Nie iest tak piękna, lecz nie potrzebuie też tyle uwagi iak *Lomber en trois.* Liczba Kart wynosi tak iak w Lombrze 40. i są te same karty, które z tamtemi w iednem są Stopniu i Walorze.

1. Gdy więc iuż wymiana względem mieysca nastąpiła, stawka i zapłata honorów, i liczba turów (tour) wiele się grać maią, iest ustanowiona; rozdawaią się Karty, dwa razy po 3. a raz 4. Karty tak że każdy graiących dostaie po 10. Kart. Ten który naprzeciw rozdawaiącego siedzi mieszą zawsze Karty do przyszłey gry. —

2. Jeżeli Karty są mylnie rozdane, tak że ieden za wiele albo za mało Kart dostał, gra nie idzie lecz bywa na nowo rozdaną. Toż samo dzieie się, gdy Karta która iest przewrocona, a ten, ktòremu przypada, ią przyiąć niechce; ieżeli ta Karta iest Ass czarny, bez zapytania rozdaie się na nowo. — Ten, który ma rękę, może nayprzòd pytać się albo passować, po nim drugi, trzeci, nakoniec ostatni. Mogą wszyscy cztery passować, lecz gdy zawsze grać trzeba, więc w tym przypadku zgłasza się ten, ktòry ma Spadillią, i woła Króla, ktòry kolòr trumfowy mianuie. To się zowie Spadille forcée.

3. Gdy który odebrał pozwolenie do gry z zapytaniem wymienia kolór trumfowy, i woła Króla, ktòry w tey grze iest iego pomocnikiem. Ten, ktòry iest na ręku zadaie nayprzod; a gdy zawołany Kròl okaże się, Lomber składa Sztychy swoie z Sztychami pomocnika. Jeżeli maią sześć Sztychòw, wygrali grę; każą sobie honory i Matadory zapłacić, ieżeli które maią, i dzielą stawkę albo bête na rowne części. Jeżeli tylko pięć Sztychòw maią, więc iest Remis, a w ten czas stawia podług umowy, albo Lomber sam ieden bety, albo też przez połowę z pomocnikiem. Jeżeli maią cztery Sztychy, i mniey, gra iest Kodillią przegraną

a dwoch przeciwników dzieli się w Stawkę albo bety.

4. Kto ma wszystkie cztery Króle, może Damę do pomocy wołać, lecz kolor wołanego Króla albo Damy nie może bydź w ten czas trumfem, Może kto Króla wołać, ktorego sam ma w ręku, lecz w ow czas musi sam sześć Sztychów zrobić, nie dostaie iednak honorów iak przy grze Solo. —

5. Gdy Lomber albo iego pomocnik Karty okazuią nim Sześć Sztychów mała, a przeciwnicy widzą, że gra może bydź przegraną, maią prawo nazwać kartę która im się podoba, a którą Lomber albo pomocnik zadać musi.

6. Kto chce Solo grać, powinien 6. Sztychów zrobić, ponieważ wszystkie Sztychy, które inni trzech robią są przeciwko temu, który gra, a przeciwnicy iego stoią za iednego. —

7. Nie wolno nikomu odłożone Sztychy drugiego przeglądać, Lombrowi tylko, gdy gra Solo.

8. Gdy gracz który Kolor zapiera, i albo trumfem zabił, albo inny dodał Kolor, gra iest przegrana; lecz gracze na odwet wygrali natychmiast grę, ieżeli który z przeciwników podobną popełnił omyłkę. — Lecz to tylko uchodzi, gdy już na nowo do przyszłey gry zadano. —

9. Gdy siodma Karta zadaie się iest oznakiem deklarowaney Woli (*Vole*) bądź w grze Solo, bądź z zapytaniem; i czy ona przegrana, czy wygrana honory muszą bydź za nią placone. —

10. Wola (*Vole*) robi się, gdy albo przy grze Solo albo Mediateur Lomber sam, albo przy grze z zapytaniem i Caśco Lomber i pomocnik razem wszystkie dziesięć Sztychów zrobili, nie dopuściwszy żadnego z przeciwników. —

11. Gdy Pomocnik zrobił piąty Sztych; starać się powinien w takiey grać Maści, ażeby się Szosty Sztych Lombrowi dostał, by ten daley mógł postępować, ieżeli ma nadzieię, zrobić Wole (*Vole*) chyba że Pomocnik ma takie Karty, że sam Wole (*Vole*) grać może, w takiem razie gra swoie Karty.

12. Dla sprawienia tym więcey przyiemności w tey grze przez różne Odmiany, wynaleziono ieszcze oprócz gry z zapytaniem i Solo inny gatunek to iest Mediateur. Mediateur iest to Król, którego sobie od wspołgraiących wyprosić można, zamierzaiąc swemi Kartami pięć Sztychów zrobić, i będąc w Stanie samemu grać i pięć Sztychów zrobić, gdy ieden z wspołgraiących poda nam Króla. Ten który odebrał Króla oddaie temu od którego go dostał inną z swoich Kart. Sposób takowy grania iest

wyższym od gry z zapytaniem, i nie może iak tylko przez Solo albo Grand Casco bydź przewyższony. —

13. Graiący strzedz się powinien, ażeby Karta w zamianę oddana, nie była od drugich wspołgraczów postrzeżona, ponieważ łatwo szkodliwe dla niego z tąd czerpnąćby mogli wnioski. Żądany zaś Król powinien przeciwnie bydź otwarto podany, czego przezorność gry wyciąga, ponieważ nierzetelni gracze, zrozumieiąc się między sobą, mogliby zamiast Króla inną Kartę, mianowicie Assa czarnego, albo innego trumfa walnego podać. —

14. Przy Mediatorze trzeba tey Maści Króla wywołać, w którey naywięcey mam kart w ręku, ponieważ łatwo sobie Renons zrobić, i nadzieię mieć można, kilka Sztychów Maści tego Króla zrobić. —

15. Mediator musi Sześć Sztychów sam zrobić a inni trzy współgraiący są iego przeciwnikami. Gdy grę wygrał, więc dwoch graczów płacą mu za to ieden honor, co połowa iest tego co się za Solo płaci; — trzeci gracz który Króla dał nic nie płaci, lecz za Matadory, cinq premiers i inne honory płacą wszystkie trzy gracze. Jeżeli Mediator przegra, płaci więc trzem przeciwnikom rownie tyle, a ten, który Króla dał,

dostaie w dwoynasob; lecz za inne honory odbieraią wszystkie trzy gracze tylko poiedyńczo. Gdy Maść Króla żądanego pierwszy raz iest zadana, a przez innego gracza trumfem przybita zostaie, ten bierze ieden honor pod Nazwizkiem Delices, i to czyli Król był na ten Sztych dodany, czyli nie. Ten honor iest iednak dla gry bardzo szkodliwym, ponieważ nie ieden sądzi, że dla niego większym iest Awantażem uwolnić się przez to od Opłaty Mediatorowi, a niedbaiąc ani o wygraną albo przegraną gry, stara się tylko, w Maści Króla zrobić Renonsu, i wstrzymuie się więc z Matadorami w ręku maiącemi dopoty aż gra przez to zostanie wygraną. —

16. Ten kto gra Mediatora stara się chętnie za to przez Kartę za Króla daną w inney Maści renonsować, i Króla takiego za to brać, iak ma w tey Maści inne znaczne Karty, albo Damę. Gdy Lomber ma wszystkie cztery Króle, może sobie też Damę dać kazać, lecz i to tylko w tym a nie w innym przypadku,

17. Lomber nie może Woli anonsować, ieżeli Mediatora nie gra, lecz może ią przypadkową zrobić. —

18. Grand - Casco albo Forcée par tout iest w rzędzie przed Mediatorem, i płaci się iak Solo.

Kto ma obydwa Assy czarne, wywoływa Krola który trumf znaczy, a ci dway graią z sobą. —

19. Pierwsza Reguła, na którey się drugie zasadzaią iest ta, że chcąc zrobić grę z zapytaniem, trzeba naymniey mieć w ręku trzy pewne albo do wiary podobne Sztychy; nie mogąc podług słuszności od pomocnika nie więcey iak dwa Sztychy żądać. Można iednak z następuiącemi karrami grę z zapytaniem rozpocząć: Manillią, Bastą, Królem, Damą i Szostką wszystko w Maści w Kerowey, dwa pik, dwa trefl, i iedną Kartę Kerową, przywołuiąć Króla Karowego na pomoc.

20. Trzeba uważać, że się tego Krola przywołać należy z ktorego Maści iedna tylko nizka Karta znayduie się w ręku; z przyczyny, że gdy w tey Maści daley zadano będzie, można małym trumfem przybić. Jeżeli się w ręku iedna tylko Karta Maści czarney, i iedna Maści czerwoney znayduie, lepiey iest wywołać Krola Maści czerwoney, panieważ w tey Maści iedna Karta iest więcey, i graiący mniey ryzykuie, gdy w tym Kolorze daley graią, przez innego bydź trumfem przebitym.

21. Jeżeli w każdey Maści mam zarówno, a przytym ieszcze Dąmę obsadzoną, wywołuie się Króla tey Damy, ponieważ w tey Maści mogę

dwa Sztychy podług wszelkiego podobieństwa zyskać. —

Można ieszcze grać i tym sposobem:

Spadillia, Ponta, Walet, Dwòyka, Tròyka, Dama obsadzona, i trzy karty inney Maści, do czego przywołnie się Kròla Damy obsadzoney. Nie trzeba prędzey iak w ten czas gdy nieodbyta Konieczność wymaga, Kròla tey Maści przywołać, w ktòrey mam Renons. —

Albo:

Manillia, Kròl, Dama, Walet, Czwòrka wraz z Królem, maiąc naymnieysze Karty. Trzebaby Waletem zacząć grać trumfa, będąc na ręku, nimby się dowiedzieć można, kto ma Kròla wywołanego.

22. Jest zawsze Awantaż, grać trumfa, zwłaszcza maiąc Krolów i inne Karty do ręki dobre, ponieważ trumfy zwyczaynie są podzielone, a Kròle i Damy poźniey łatwiey przepuszczane bywaią. Czasem iest nawet lepiey trumfa zadać, nim się ieszcze Król przywołany okaże ponieważ Współgraiący ieszcze nie wiedzą, kto ma Króla, i trumfami się przesadzaią.

23. Jest regułą ogolną, w ten czas gdy Lomber małym trumfem wyzywa, nim się Kròl okazał, nigdy inaczey, iak tylko śrzednim Sztychem odbić; nie daiąc przyiacielowi swemu przyczyny

do podeyrzenia siebie bydź Pomocnikiem, i przymusić go do przebicia. — Lecz maiąc iuż przywołanego Króla, trzeba triumf mnieyszy Lombra, naywyższym przybić za tym lepszego zabezpieczenia sobie gry swoiey. —

24. W czarney Maści można się puścić przy grze z zapytaniem na następuiące Karty:

1. Basta, Król, Dama, Walet i Szostka.
2. Manillia, Król, Dama, Szostka oraz Król iaki. —
3. Spadillia, Dama, Walet, Szostka, Piątka i Dama obsadzona.
4. Król, Dama, Walet, Siodmka, Piątka oraz Król ieden. —

Byłoby aż nadto obszerno ieszcze więcey opisywać sposobów grania, których iest moc niezliczona, dosyć na tym, aby sobie tylko przypomnieć, że nie byłoby roztropnie grać, nie miawszy przynaymniey trzy albo cztery pewne Sztychy. Naygłownieysza reguła przy wszystkich gatunkach grania iest ta: czy graiący Lombrem czyli Pomocnikiem albo przeciwnikiem ile Możności starać się dopomagać Pomocnikowi swemu dla iego Awantażu; przeciwnie zaś od wszelkich Szkod zasłonić. Dla dokonania tego, trzeba przez wszystkie sposoby dać się poznać przyiacielowi

swemu. Pomocnik winien więc, skoro tylko do zadania przyidzie, wywołanego Króla zadać.

26. Lomber uważać powinien, czyli pomocnik po wygranym Krolu, z inney gra złey Maści; ma to bydź znakiem, że tey Maści przebiie, skoro grana będzie; nie powinien więc opuścić, skoro do Sztychu przyidzie, zaraz z niey zadać. —

27. Gdy Pomocnik zada złą Kartę, a ieden z Przeciwnikòw odbierze Sztych, więc użyteczno iest mały trumf zadać, ażeby trumf Pomocnika mògł na to wyiść. —

28. Jeżeli Pomocnik ma więcey Krolòw, powinien ie prędzey niż inne złe Karty zadać, ponieważ Lomber, gdyby w tey Maści miał Renons, z Niewiadomości mogłby ie odbić, gdyby o tey Maści kto inny iak Przeciwnik zadawał. —

29. Gdy Pomocnik zaraz po wywołanym Krolu małą Kartę z tey samey Maści zadaie, iest to pewnym Oznakiem, że Lomber nie wiele pomocy od niego, a nawet ani Matadorów ani innych Krolòw spodziewać się może.

30. Gdy Pomocnik trumf wysoki, na przykład, Bastę zadaie, a Sztych mu się uda, może ztąd wnosić, że Lomber ma wyższe Matadory, musi więc daley grać trumfy. —

31. Jeżeli ten, który w Śrzodku siedzi, zrobi Sztych Kartą w tey Maści w którey więcey iest ieszcze i wyższych Kart we grze, wnosić może że przyiaciel iego ma wyższe, powinien więc w tey Maści natychmiast daley grać. Dopoki nie wiadomo, kto iest Pomocnikiem drugiego, nie trzeba Karty przepuszczać, ażeby Przeciwnikowi przez to nie pomagać. —

32. Gdy Pomocnik iest na ręku, Lomber zaś za ręką siedzi, pierwszy musi zaraz na początku trumf grać, ponieważ, gdy Lomber ten Sztych dostanie, mogłby w Maści Krόla zadać, a przez to w tak dogodną stawić się pozycyą, że gdy Pomocnik po drugi raz trumf zada, on znowu za ręką bydź, i oczekiwać może, iakie trumfy przeciwnicy iego dodawać będą. —

33. Jeżeli w iedney Maści już dwa razy grano, nie należy w niey po trzeci raz zadać, chyba żeby przyiaciel był za ręką, ponieważby inaczey mógł bydź przebitym. —

34. Gdy się zaczęto w iedney Maści renonsować, trzeba aż do zrenonsowania się zupełnego grać tym sposobem daley, i nie dodawać Karty inney Maści.

35. Gra Solo wymaga naywiększą uwagę, ponieważ żadney pomocy od drugiego gracza spodziewać się nie można; i raczey wszyscy trzech łączą się, dla uskutecznienia przegraney. — Trzeba więc Sześć pewnych mieć Sztychów w ręku nie rachuiąc w to Damę obsadzoną iakoby Sztych niewatpliwy. —

Następuiące gry możnaby grać Solo:

w Czerwonym.

1. Spadillia, Manillia, Ponta, Krol, Dwoyka i Czworka, oraz Krol ieden.

2. Spadillia, Manillia, Basta, Walet, Czwórka i Piątka, wraz z Damą i Waletem iedney Maści.

3. Manillia, Basta, Ponta, Krol, Dwoyką, Troyka oraz Król ieden.

4. Manillia, Ponta, Król, Dama, Dwoyka, Czwórka i Piątka oraz Krol ieden. —

w Czarnym.

1. Manillia, Basta, Dama, Walet, Szostka, i Piątka Krol i Dama troisieme.

2. Spadillia, Manillia, Krol, Siodmka, Piątka i Czworka wraz z Krolem albo Damą *gardée par le Valet.*

3. Manillia, Król, Dama, Walet, Szostka, Piątka Tróyka i Król ieden.

36. Gdy Pomocnik na ręku siedzi, powinien, ieżeli ieden tylko trumf i iedną gołą ma Kartę, ostatnią grać, ponieważ bydź może, że gdy Maść owey poiedyńczey Karty zadana będzie, małym trumfem przybić, i tym sposobem Sztych zrobić potrafi.

37. Gdy Pomocnik ma Matadora wraz z małym trumfem, powinien Króla zadać, dla podania się do poznania, potym trumfa małego, co iest znakiem, że ma Matadora. —

38. Gdy Pomocnik trumfa gra, a Lomber przepuszcza go; trzeba dopoty grać trumfa, dopoki go masz w ręku. —

39. Jeżeli kto gra Solo, więc ten, który iemu przed ręką siedzi, powinien grać z Maści w którey ma naywięcey Kart, chyba żeby miał Króla i Damę które nayprzód grać musi. —

40. Maiąc samych tylko Królow, nie iest zwyczaiem z nich zadawać, ponieważ obawiać się należy, Damę którą Lomber mieć może przez to uwolnić. —

41. Trzeba uważać, którą Maść Solo graiący przebiia, i z tey grać trzeba, ażeby przez to w trumfach był osłabiony. —

42. Trzeba grę zawsze tak kierować, ażeby maiąc Spadillią i trumf wysoki, albo Króla i Waleta inney Maści w ręku, pozostać można za ręką, i dwa Sztychy zrobić. —

43. Gdy się na Wole (*Vole*) gra, trzeba Królów odrzucić, i Damy albo Walety inney Maści zatrzymać; i uważać z iakiey Maści Przyiaciel dorzuca; tey trzeba zachować, i zostawić Przyiacielowi toż samo w inney uczynić Maści.

44. Grywaią też Quadrille w tym sposobie, że każdy gracz Ośm tylko odbiera Kart; w takim razie wyrzucaią się z tallii Dwóyki, Tróyki, i Czwórki w czarney, i Dwóyki, Piątki i Szostki w Czerwoney Maści, lecz to iest tylko gra bardzo poiedyncza i naylepsza; przy trzecim Sztychu można zwyczaynie iuż poznać, czyli gra przegra a lub wygrana. — Lomber potrzebuie w ów czas pięć tylko Sztychów, dla wygrania gry; czterema Sztychami iest Remis, trzema zaś Kodillia. Wreszcie wszystkie powyższe Reguły można i tu przystosować. —

45. Przesilaią czasem tak dalece Quadrille, że bywaią trzy Kolóry faworytne, i że trzy pierwsze gry wygrane Maści ustanawiaią, z których iedna zawsze ma pierwszeństwo; tak dalece że gdy kto grę przedsięwziąść chce, on tym samym sposobem grania w inney Maści przewyższonym zostaie. Nawet honory płacą się w tych Kolorach różnemi sposobami. Naprzykład, pierwsza gra iest wygrana w Ker, druga w Treflu, trzecia w Pik; ieżeli więc honory w czwartey Maści to iest w Karo następuiącym sposobem płacą się iako to:

za Solo — —	2, Sr. Gr,	
3. Matadory —	1. - -	
Premiers — —	1. - -	

więc w drugiey Maści są warte

	w Pik	w Treflu	w Ker
Solo — — —	4. Sr. Gr,	8. Sr. Gr.	16. Sr. Gr.
3. Matadory —	2. - -	4. - -	8. - -
Sześć Premiers	2. - -	4. - -	8. - -
Gra z Zapytaniem	1. - -	2. - -	4. - -

i w takiey proporcyi reszta honorów. —

46. Gdy kto mówi: pytam się, drugi może mówić pytam się w Preferencyi; trzeci mówi pytam się w drugiey Preferencyi; czwarty zaś, py-

tam się w naywyższey Preferencyi. Tym sposobem zawsze ten otrzymuie grę, który w naypierwszey Maści chce grać, i tym sposobem przewyższaią się też inne gatunki gry. —

Cinquille albo Lommbre en cinq.

Trzeba tu wziąść za zasadę, iż ten gatunek gry, podług tych samych Reguł iak Quadrille grywany bywa; przytoczemy więc tu te tylko Reguły, które tey grze są właściwemi. —

Po ustanowioney Ugodzie względem Stawki i wymieniwszy Karty względem Mieysc, ten, który Karty nayprzód rozdaie, stawia iedną Markę do Pulli. Każdy z graczów odbiera dwa razy 4, albo dwa razy 3. i raz 2. Karty; tak iż z 40. Kart żadney nie pozostaie. Każdy zaś mówi podług swoiey Kolei. —

Gdy który się pyta, a Współgraiący pozwalaią mu, wymienia więc Maść trumfową oraz Króla, ten co wymienionego Króla ma w ręku iest pomocnikiem iego; trzy zaś inni są Współgraiącemi.

Lomber kładzie Sztychy, które on i iego Pomocnik zrobił, do kupy; toż Samo robią Przeciwnicy; która zaś Partya naywięcey Sztychów zrobiła, ta wygrała grę; ieżeli każda nie ma więcey iak cztery Sztychy, iest w ow czas Remis; ieżeli Lomber i iego Pomocnik trzy tylko Sztychy albo mniey maią, więc gra iest Kodillią przegraną. —

Matadory i inne honory płacą się iak zwyczaynie, tą tylko różnicą, że Lomber od dwoch Przeciwników, Pomocnik zaś od iednego tylko ie odbiera; przegrana gra bywa tym samym sposobem zapłacona. —

Bety, i to co w Stawcę stoi, dzielą Lomber i Pomocnik na rowne części między sobą; a ieżeli iedna Marka nadto pozostaie, bierze ią Lomber. —

Jeżeli gra iest przegrana, więc Lomber i Pomocnik stawaią bety każdy przez połowę; ieżeli liczba nierowna, więc Lomber stawia iedną Markę więcey. — Chyba, żeby Umowa stanęła, że Lomber sam ieden bety ma stawić. —

Gdy gra z Zapytaniem, Solo albo Spadillią forcée iest Kodillią przegrana, Przeciwnicy dzielą

się w Stawce albo betach; ieżeli iedna Marka pozostaie, odbiera ią ten; który naywyższego miał trumfa. Jeżeli gra przegrana była Solo, tak że czterech Przeciwników w betach się dzielić muszą, trzeci maiący trumfa naywyższego, odbierze toż samo iedną Markę, to iest ieżeli po Dziele trzy Marki ieszcze posostali się. —

Gdy wszyscy pięć graczów passuią, więc grana bywa Spadillia forcée; ten który ią ma w ręku, woła Króla, który trumfa oznacza, honory zaś idą tak iak w Grand-Casco. —

Gatunki gry idą w następuiącym porządku:

1. Gra z Zapytaniem. Lomber mianuie po odebranym pozwoleniu Maść trumfową, woła Króla, który iego iest Pomocnikiem, trzy inni są iego Przeciwnikami.

2. Mediator. Jeżeli Lomber nie iest pewien pięć Sztychów zrobić, każe sobie Króla dać, za którego daie inną Kartę. Powinien więc sam ieden pięć Sztychów zrobić, cztery inni gracze są iego Przeciwnikami. Jeżeli gra wygrana będzie, ten co Króla dał, nie płaci nic za Mediatora, lecz za inne konory; ieżeli zaś gra przegrana, odbiera honory za Mediatora po-

dwoynie. Za Madiatora płaci się połowa tego co się za Solo płaci. —

3. Grand Casco albo *Forcée par tout.* Gdy kto ma obydwa czarne Assy, a sam grać nie może, woła Króla, który trumf oznacza; ci dway graią więc z Sobą; i dzielą się w wygraną i przegraną. Płaci się iak Solo.

4. Solo gra ten który mniema bez pomocy drugiego zrobić pięć Satychów.

5. Solo tout albo *la Vole annoncée.* Ta gra iest naywyższa, i kto się w niey oświadcza, powinien wszystkie Ośm Sztychów zrobić. Płaci się ieszcze raz wyżey iako Solo.

Ten który przy grze z Zapytaniem ma Króla przywołanego, nie powinien się z nim odkryć, aż poki go pokazać nie może; lubo na Zysk gracza dodawać i grać, a tym sposobem przez to nic nie mówiąc odkryć się może.

Gdy kto pozyskał zezwolenie pytać się i sam iednego albo więcey Królow ma w ręku, może iednego z swoich Królow na Pomocnika wołać; powinien sam przez się pięć Sztychów zrobić, lecz nie odbiera honory za Solo; ieżeli zaś przegra, nie płaci nic, lecz stawia tylko bête. —

Trafia się często, że albo Lomber sam, albo też przy pomocy iednego Wspołgracza pierwsze pięć Sztychów zrobią, nim się Kròl przywołany okazał, a że wiedzieć nie może, kto iego iest Pomocnikiem, wolno mu grę kontynuować, aż się Król okaże. Jeżeli zaś ieszcze iedną Kartę zadadzą, znakiem będzie Deklaracyi, że Wole (*Vole*) chcą zrobić; którey porzucić nie mogą. —

Jeżeli Lomber wraz z Pomocnikiem swoim żadnego Sztychu nie zrobią, więc iest Devole, i muszą za to trzem Przeciwnikom honory zapłacić.

Jeżeli w Quadrille iest pożytkiem, trumfy wnet wyciągać, tym większym iest przy Cinquille, ą szczegolnie Pomocnikowi doradzić można, nim ieszcze wywołanego Kròla zada, trumfem zadawać, skoro tylko może; ponieważ, gdy takowe iako tako są rozdzielone, zaraz na pierwszy Sztych pięć trumfòw wyiść musi. —

Lomber rachuie nie tylko Matadory, które sam ma, lecz oraz i te które Pomocnik ma w ręku, a obydwa odbieraią zapłatę za nich. —

Reguły Kadrilla i Cinkwilla.

1. Nie wolno iak po trzy i cztery Karty rozdawać, to iest graiąc dziesięciu Kartami; z Ośmiu Kartami daie się dwa razy trzy i raz dwie, albo też dwa razy cztery Karty; gdy iedna albo więcey Kart iest przewroconych, albo we grze brakuie, albo też nadto iest, trzeba na nowo rozdawać.

2. Ten który Karty mylnie rozdaie, nie stawia bête, lecz daie na nowo; chyba żeby z potrzeby co innego w tym ustanowiono.

3. Gdy kto Maść iakową wymienił, ta trumfem pozostaie, i nie wolno mu ią odmienić; ieżeli dwie Farby zgłasza, pierwsza ma mieysce. —

Jeżeli iest gra z Zapytaniem, więc pierwszą Maść wymieniona znaczy Trumfa, druga zaś Króla przywołanego. —

4. Kto raz wymòwił, że passuie, nie może grać daley, chocby przez omyłkę albo z prędkości był powiedział; lecz skoro się kto do iedney gry oświadczył, nie może się cofnąć, lecz musi tą grę dotrzymać i to w tym gatunku, którego wymienił. —

5. Kto ma wszystkie cztery Krole, może Damę na pomoc wołać, bądź że to gra z Zapytaniem bądź Mediatorska będzie. Lecz nie można ani Krola ani Damy tey Maści wołać, ktora iest trumfem.

6. Kto ma iednego albo więcey Królow, może swego własnego Krola na pomoc wołać; powinien w ow czas sam Sześć Sztychow, albo w Cinkwiliu pięć Sztychow zrobić, i płaci też sam, gdy gra będzie przegrana. Za grę nie dostaie Lomber honory, chyba że ma Matadory albo Six premiers, ktore się płacą. —

7. Lubo sie bête nie stawia, gdy ktory nie z Kolei zadaie; lecz skoro Pomocnik nie z Kolei iednego z trzech Matadorow albo wołanego Krola zadaie, dla dania się poznać, mogą w ow czas gracze na Wole (*Vole*) grać; gra zaś idzie aż do Szostego Sztychu drogą swoią; ieżeli zostanie wygraną, ten ktory błąd popełnił, stawia iedno bête, a ieżeli przegrana, stawia wraz z Lombrem iedno bête, a za siebie ieszcze iedno bête.

8. Nikomu nie wolno dać sobie odłożone Sztychy pokazać, iak temu tylko, ktory bête gra.

9. Kto trumfy, które iuż wyszły, rachuie, powinien to dla siebie czynić, aby nie głośno Pomocnikowi w tym pomagał. —

10. Kto Maści zadaney albo trumfa zapiera, stawia bête; może iednak omyłkę ieszcze naprawić, gdy ieszcze na drugi Sztych nie zadano.

11. Jeżeli Omyłka może bydź dla gry szkodliwą, a tę ieszcze w czasie gry postrzeżono, Sytychy rozbieraią się na powrót; każdy odbiera swoią Kartę nazad, i zaczyna znowu od tego Sztychu, przy którym Omyłka była popełniona. Jeżeli zaś gra iest dokończona, i iuż ostatni Sztych zadany, Karty nie mogą bydź na powrót odebrane.

12. Jeżeli który z graczów Karty swoie pokaże nim gra będzie ukończona, stawia bête, i nie można grać Wole (*Vole*); ieżeli zaś to uczyni ten, który Solo albo sam gra, wolno mu, ponieważ przez to drugim graczom szkodzić nie może.

13. Jeżeli kto Mediatora gra, trzeba Króla wołanego otwarto podawać, ażeby go drudzy gracze widzieć mogli.

14. Matadory i inne honory iuż się nie płacą, ieżeli Karta do następuiącey partyi iest zdeymowana, lecz bèty może gracz ieszcze ciągnąć, choćby i następuiąca partya była iuż zaczęta. Jeżeli zaś drudzy Lombra tak przynaglili, że czasu nie ma, honorów żądać, może ieszcze uczynić; lecz ieżeli sam albo pomocnik iego do przyszłey gry zdięli Karty, nie mogą nic żądać. —

15. Jeżeli ieden gracz honory sobie dał zapłacić, więc i drugi ma prawo żądać ich dla siebie, choćby i następuiąca partya była iuż zaczęta. —

16. Ten ktory gra Sans prendre, musi Maść trumfową wymienić, choćby i tak wielką miał grę, że ią pokazać może; ponieważ bydź może, że iedną zamiast drugą Maść wymienia, a przez to karze podpada. —

17. Stawkę, bety i Zapytanie można nawet iuż po kilku partyach żądać; nie ma dla nich czasu przepadłego. Jeżeli zaś inny gracz iuż bety wygrał i odebrał, utrzymać ie powinien z przyczyny, że gdyby był przegrał, tyleż płacićby musiał. —

18. Kto się Woli (*Vole*) podeymuie, a ią nie dokaże, płaci tyle, ileby odebrał, gdyby była wygraną.

19. Skoro Lomber i Pomocnik iego w Kadrillu Sześć Sztychòw, a w Cinkwillu pięć Sztychòw maią i następuiący zadaią, znaczy Deklaracyą Woli (*Vole*), ktòra cofniętą bydź nie może. Lecz Przeciwnikóm wolno tyle Sztychòw zrobić, ile im się podoba, i nić nie płacą, ieżeli Dewole nie uskutecznią.

20 Przy Casco i Spadille forcée iest dozwolono ale nie przy grze z Zapytaniem grać Wole (*Vole*), ieżeli przed Siodmym Sztychem Kolor przywołanego Krola nie iest zadany, i ten się nie pokazał; lecz przy Cinkwillu iest Excepcya.

21. Skoro ktòry co wymòwi dla zachęcenia Przyiaciela swego, ażeby grał Wole, (*Vole*) nie wolno grać na nią; toż samo nie wolno przyiaciela swego przestrzegać, ażeby daley nie grał, mòwiąc na przykład; mamy iuż Sześć Sztychòw. W ogolności nie wolno ani słowa wymòwić, ktòreby wpływu do gry mieć mogło. —

22. Jeżeli kto chce *la Vole annoneée* grać, nie pomoże mu nic, choćby nawet dziewięć Szty-

chów zrobił; ile że mu ani premiery ani Matadory nie będą rachowane, powinien raczey wszystko zapłacić i bêty stawić. —

23. Jeżeli Ugoda stanęła, że Lomber sam tylko bêty stawić ma, Pomocnik honory przez połowę płacić iednak musi.

Sposób naynowszy

do nauczenia się

w

Szachy grać

Przez

Fieldinga.

Szachy.

Względem wynalazku tey tak sławney gry było iuż niezliczonych Sprzeczek. U Greków i Rzymian bywały gry na deskach, lecz Szachy są wynalazkiem oryentalskim. Persy i Chińczykowie twierdzą, że ie od Hindusa maią, między ktòremi w Wieku piątym wynaleziono ie przy zdarzeniu, ktòre przez Autorów Arabskich w następuiącym sposobie iest opisane. Behub Kròl młody w Indyach był wielkim Despotą dla swoich Poddanych. Uczciwie myślący którzy się do iego tronu zbliżali i przestrzegaiące iemu prawdy powiadali, odbierali w Nadgrodę Więzienia lub Śmierć. Już więc nikt się nie odważył owe krolewskie Zwierzę drapieżne zaczepić, a poddani dźwigali odtąd iarzmo żelazne Despotyzmu, aż się nakoniec prawa Człowieka im się należącego domyśleli, i wszędzie boleści Rewolucyine w wnętrznościach

Rządu odzywać się zaczęli. — W ten czas żal przeiąwszy Serce Bramana Nassira nad nędzą swey Oyczyzny, przedsięwziął na wszystko się odważyć, aby Okrutnika do rozumu doprowadzić. On wynalazł Szachy, w których Król gra rolę Osłabionego, Służący zaś iego i Chłopi wszystko czynią, ażeby go od napaści Przeciwników iego zasłonić, w których naymnieysze kamienie, rządząc się z niemi należycie co do Obrony wielkiego są Szacunku, lecz gdzie Strata iednego Kamienia często Króla Szachmatt zrobić może. W krótce i Król dowiedział się o tey grze, która stosowna do Skłonności Oryentu w odpoczynku cieleśnym roskoszy szukaiącego z tego samego powodu szybkim poznać się dała krokiem. Nassir Syn Dahera musiał stanąć dla pokazania tey gry. Uczył ią młodego tyrana i w Explikacyi Kamieni i ciągnienia onych umiał sposobem delikatnym lecz oraz do poięcia łatwym, reguły dobrego rządzenia Kraiu przystosować, tak że Król znalazł się bydź tknięty, a przekonawszy się, Sposób rządu swego odmienił, i tym Sposobem Miłość poddanych swoich dla siebie skoiarzył Tym Sposobem wzruszona była tkliwość Krolewska. Nalegał na mądrego Bramana, ażeby sobie iakiey tylko chciał wyprosił Nadgrody, choćby nawet uczyniła połowę iego Państwa. Nassir ukląkł poko-

rnie mowiąc; Spoyrzyi mòy Królu na tablicę gry moiey, są na niey 64. pola, ieżeli chcesz mnie łaską iakową obdarzyć, rozkaż parobkom twoich Skład zbożowych, ażeby na pierwsze pole położyli 1. ziarno Pszenne, na drugie dwa, na trzecie 4. i tak daley na następuiące zawsze ieszcze raz tyle iak na poprzednicze. Na to Kròl mądry rozgniewany z tak dziecinney prożby Wynalazcy, nazwał go głupcem, i żądał, ażeby sobie co lepszego wyprosił; lecz Nassir pozostał przy tym co raz wymòwił, a Kròl zezwolił z Niechęcią i wydał Rozkaz do wypełnienia iego Życzenia. W krótce iednak stanął Dozorca Magazynòw, i doniósł IKMci, że to iest szczegolny Obrachunek, ponieważ pomnażaiąc zawsze na koniec nie wiedzieć co robić; że dopiero do połowy przyszedłszy znalazł liczbę ziarkòw pszennych, iuż tak znaczną, że w całym Państwie ledwieby tyle znaleziono, ażeby Bramanowi połowy tylko zapłacić można. Podług Obrachunku uczynionego zdaie się, że na całey ziemi od czasu stworzenia świata tyle nie było Ziarn, ponieważ całkowita Ilość dokładnie obrachowana wynosi 18''' 446744'' 073709' 551615. i gdyby każde Miasto z liczby 16384 miało 1024 Magazynòw, i w każdym Magazynie było 174768 Garcy pszenicy, każdy garniec rachuiąc 32768. Ziarn, więc to wszystko nie uczyniłoby więcey

iak dwusetną dopiero Cząstkę. W ten czas Nassir musiał stanąć przed Królem, Król go uścisnął i wziął go na zawsze do siebie iako przyiaciela i brata. —

Od Persów i Arabów przeniosła się ta gra do Kraiów Zachodnich, szczegolnie do Włoch, i zdaie się że owczasowe Krucyaty były naywiększą do tego pomocą. Tamci zowią ią podług Autora Chardinga Szetreng t. i. Setne myśli i troski; Araby zowią Al Xadrez. Słowo zaś Szach zdaie się pochodzić z perskiego ięzyka, i znaczy tam Króla. —

Gra w Szachy pomiędzy wszystkiemi grami rozszerzyła się naywięcey, bo można granice tey gry oznaczyć od Ochocka do Lissbony, a z Islandyi biorąc aż do Mieszkan Negrów w Afryce i teraz ieszcze nie za wiele, ieżeli i daley braćby się chciało. —

Jest kilkoro gatunków tey gry, z których nayprincypalnieysze są następuiące: 1) małe albo Stare Szachy, którą 16tu Kamieniami na tablicy podługowatey z 64. polami grywaią: 2) nowe albo wielkie Szachy; którą we wsi Strepke Kurierską grę nazywaią, i 24ma Kamieniami, miedzy któremi 4. Kuryery znayduią się, na tablicy z 96. pol składaiącey się grywaią; 3) włoskie Szachy,

ktòra postać swoią ma z Włoch, i dotąd u nas grywaną bywa. —

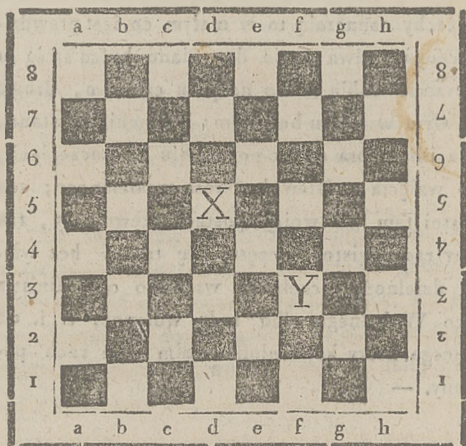
Jest powieść że Don Juan d'Austria miał podług wynalazku Harsdörfera posadzkę w iednym pokoiu Sposobem Arcabnicy kazać zrobić, i na niey żywemi grał osobami.

Szachy oznaczaią to w małym co iest prawdziwa Woyna; dwa małe drewniane hufce stoią tu na przeciw sobie iedno na polu czarnym, drugie na białym w Szyku boiowym: Hetmani, Adiutanci, Jazda i Piechota są na pogotowiu do zaczepienia, i do wzięcia w Niewolę Kròla wzaiemnego; ten zaś stoi tam w swoiey postaci drewnianey, tak iak w rzeczywistości często się trafia, bez własney dzielności oczekuiąc wszystko od Ministra swego Woiennego albo rady woienney t. i. od graiącego ktòry kamieniom swoim daie ruch potrzebny. —

O Arcabnicy.

Tablica do Szachòw iest iak rysunek tu przydany okazuie zwyczayna Arcabnica składaiąca sie z 64. pòl, to iest 32. białych i tyleż czarnych. — Graiący tak ią między sobą stawiaią, ażeby każdy w rogu prawey ręki miał białe pole. —

Ażeby nadal można lepiey zrozumieć, i dla okazania Pozycyi Kamieni, rownie i posunięcia ich, oznaczemy tu pola Arcabnicy, tak ażebyśmy mogli przy dalszey Nancę wskazywać pola sposobem geograficznym podlug dlugości i szerokości.



Gdy Arcabnica znayduie się między graiącemi, pola idą od iednego do drugiego w Ośmiu rzędach, które tu oznaczamy litterami a. b. c. d. e. f. g. h. Lecz te same pola wyobrażaią znowu inne 8. rzędów w poprzek między graczami; te oznaczamy z obydwoch Stron liczbami 1. 2. 3. 4.

5. 6. 7. 8. Tym więc sposobem łatwo każde pole Arcabnicy opisać można; Pole X. zowie się więc d. 5. i gdyby tu stał Kamień o którymby mówić chciano, że ma bydź Y. posunięty, trzeba wyrazić d. 5. do f. 3. — Takie oznaczenie można na brzegu Arcabnicy sobie pisać. —

O Wartości i Direkcyi Kamieni.

Każde z owych Woysk małych składa się z iednego Króla, iednego Hetmana, dwoch Laufrów, dwoch Skaczów, dwoch Wieży i Ośm prostych Żolnierzy.

Król iest nayznakomitszym Kamieniem, i dla tego też iest naywiększym. Zamiar tey gry dąży iedynie do tego, ażeby go tym sposobem opasać, iżby się podać musiał. Kroki iego są bardzo poważne, ponieważ za każdym razem nie może więcey iak ieden Krok zrobić, lecz wolno mu podług upodobania na wszystkie czynić Direkcye na przód, w tył, w bok, i wysunąwszy się z pola swego w sąsiedzkie. Tym samym sposobem wolno mu każdy Kamień nieprzyiacielski obok niego na polu znayduiący się we wszelkich Direkcyach zabrać, aby się tylko przez to nie nadstawił innemu nieprzyiacielskiemu. —

Krolowa, Dama, lepiey i właściwiey Hetman (bo tym iest podług przeznaczenia swego) iest nayczynnieyszym i nayskutecznieyszym Kamieniem we grze. On idzie na przòd, w tył, w bok w poprzek iak Król, ale nie tylko poiedyńczym Krokiem, lecz przez tyle pola ile potrzeba, i ile iest otwartych; w tych samych kierunkach bierze Kamień Nieprzyiacielski w przypadku dla niego dogodnym, kiedy mu się nadstawi.

Obok powyżey wzmiankowanych Kamieni stoią Laufry, których właściwie nazwaćby można Adiutantów; śmiesznym iednak sposobem zowią się u Anglików Vishops, a u Francuzów wcale fous błazny, puisque (są to słowa dowcipne Autora Mariniere) *les premiers inventeurs de ce jeu n'ont pas voulú, que les fús séloignassent de la principauté.* — Mogą w całey grze dobre czynić usługi, są więc ważnemi Officyerami. Idą tylko przeroźnie lecz w każdym kierunku, i tyle kroków razem ile rząd ukośny iest otwarty. — W tym samym kierunku biorą każdy Kamień nieprzyiacielski. Trzeba iednak dobrze pamiętać, że Laufer, który na początku stał na białym polu, zawsze na białym; tak iak czarny na czarnym polu pozostaie. —

Skacze (*les chevaliers*) poznać można przy grach zwyczaynych po łbach końskich, i zowią

się dla tego Skaczami, ponieważ przez drugich przeskakiwać mogą. Oznaczaią oczewiście Kawalleryą. Są tak ważne iak Laufry: szczegolnie są użyteczni na poczatku gry, lecz nawet i na końcu pożyteczni. Maią w cale Szczegolny chòd na wszystkie kierunki: bo skakaią na trzecie pole pobliskie koloru przeciwnego; z białego na czarne, i nawspak a nawet przez inne kamienie; tak naprzykład z pola b. 1. na a. 3. albo z c. 3. na d. 2.

Wieże a właściwie słonie woienne .z Wieżami (les Tours, the Rooks, le Torri, i Rocchi) ktòre w czterech rogach Arcabnicy stoią, uważaią sie po Hetmanach za nayważnieysze kamienie. Chòd ich iest prosto przez pola, ile są otwarte: w bok w tył, i na przòd, i mogą wszystko zabrać, co im się napotka. —

Prości żołnierze (Chłopy, les Pions, the Pawns, le Pedine) są do zasłonienia Woyny bardzo ważne do zaczepki i odparcia Officyerów pod dobrą Dyrekcyą gracza pożyteczni. Jeżeli Chłop z mieysca swego pierwszego przez całą Arcabnicę aż do pierwszego rzędu pòl nieprzyiacielskich przebiie się to iest od 2. do 8. albo od 7. do 1. staie się przez to Hetmanem; ieżeli zaś iego Hetman przez nieprzyiaciela ieszcze nie iest wzięty, wolno graczowi zrobić z niego podług upodoba-

nia Officyera, wieże; Skacza albo Laufra, ieżeli mu ieden z tych brakuie. Jeżeli niemasz takiego przypadku, więc chłop do poty prożno stoi, do poki Officyer który nie zginie, którego mieysce zastąpi. Chòd chłopa iest tylko w prost na przód; z domu to iest z pierwszego mieyscá swego, może dwa kroki uczynić, więc z rzędu 2 do 4. a z mieysca 7. do 5. Lecz zważyć należy, że taki Król podwoyny nie iest wolny, gdyby przytym Chłopa nieprzyiacielskiego ominąć musiał. Naprzykład gdyby chłop g. 2. chciał się posunąć do g. 4. a w tym czasie stał Chłop nieprzyiacielski na polu h. 4. albo f. 4. zależy więc od Woli gracza przeciwnego, Chłopa tak miiaiącego zabrać, i swego w polu g. 3. postawić. Bić może prosty Żołnierz tylko przeroźnie na przòd; tak naprzykład gdyby stał w polu X. może każdy inny Kamień, stoiący na polu c. albo e, bić. —

O stawianiu Kamieni.

Jeden z graiących stawia w rzędzie 1. i 2. białe, drugi zaś czarne Kamienie na 7. i 8. Gdy to obydwa gracze uskutecznili, więc w 4ch rogach Arcabnicy stoią 4. Wieże, obok tych 4. Skacze, koło tych 4. Laufry, na Obydwoch polach d. 1. i d. 8. obydwie Krolowe, a na c. 1. i e. 8. oby-

dwa Króle. Przed temiż Officyerami stoią chłopy, to iest w rzędzie poprzecznym 2. białe na 7. czarne, i formuią tym sposobem przednią straż. Tym sposobem stoią Kamienie zawsze na początku. Pamiętać tu ieszcze należy, że obydwie Królowe zawsze na swych własnych kolorach stoią, więc biała na śrzednim białym polu, a czarna na czarnym.

Używanie Kamieni.

O biciu, Zadawaniu Szachu, i Roszowaniu.

Każdy gracz marszeruie swemi kamieniami raz po raz na nieprzyiacielskie. Posuwaią się na odwet, zawsze iednym kamieniem, i zwyczaynie albo też zawsze zaczyna się od tego, że się Chłopa Królewskiego na dwa Kroki t. i. od e. 2. aż do e. 4. albo od e. 7. do e. 5. posuwa; bo przez te posunięcie otwiera się zaraz droga dla Hetmana i Laufra. Wszystkie inne posunięcia nie są do ustanowienia; bo każdy albo się stosuie, gdy potrzeba, do posunięcia Przeciwnika, albo też formuie sobie powoli plan, iakim sposobem Króla przeciwnego złapać może. Ten zostaie zawsze głownym zamiarem gry; chcąc go iednak tym snadniey bez przeszkody uskutecznić, trzeba zawsze unikać straty swych własnych Kamieni, a sta-

rać się przeciwnika osłabić, to.iest zabierać Kamieni. Przy arcabach Kamień zabieraiący przeskakuie zawsze tego którego zabiera, w Szachach iest inna rzecz; biorący (Kamień biiący) stawia się na mieyscu zabranego. Gdyby naprzykład Kamień nieprzyiacielski posunął się aż na pole c. 3. mogę go, dla dania przykładu, albo z Chłopem moim znayduiącym się w polu b. 2. albo z Skaczem w polu b. 1. albo też Laufrem będącym w polu f. 1. wziąść, i iednego z tych na to mieysce postawić. Gdy Król przez ten sposob będzie w Niebezpieczeństwie bydź zabranym, więc mówi się Król iest w Szachu, zadaie mu się Szach, co Przeciwnik oznaymuie zawsze Słowem Szach! Chcąc więc Króla w takim przypadku ratować, następuiące tylko przypadki bydź mogą:

1. Król sam bierze Kamień, który mu Szach zadawał. Co się w ten czas tylko stać może, gdy Kamień nieprzyiacielski nie będzie zasłonięty t. i. ieżeli nie ma którego z tyłu go zasłaniaiącego. Naprzykład Król iest w polu e. 1. — Chłop nieprzyiacielski posuwa się aż do d. 2. i zadaie mu Szach; tego Król zabrać nie może, skoro inny Chłop nieprzyiacielski w polu c. 3. albo Hetman gdzie w otwartym rzędzie d. d. stoi i. t. d.

2. Kamienia Szach zadaiącego bierze ladaiako inny Kamień.

3. Stawia się inny Kamień między nieprzyiacielskim a Królem; co nie uchodzi, ieżeli chłop albo Skacz Szach zadaie.

4. Trzeba Króla z mieysca swego wysunąć.

Jeżeli żaden z tych sposobów wykonać nie można, Król iest Matt, przeciwnik wygrał, gra zaś iest skończona. Królowi nieprzyiacielskiemu można z każdym Kamieniem Szach zadawać tylko nie z Królem; bo przez to obydwa Króle byłyby Szach.

Zdarza się często że Królowi naprzykład w polu e. i. na swoim Stanowisku będącemu tak zagrożono, że w wielkim zostaie Niebezpieczeństwie; ponieważ Przeciwnik wszystkie swoie siły na iego Stanowisko obrocił, i Plan iego do tego dąży, Króla w tym mieysca Matt zrobić, albo go też tak ścieśnić, że przez to znaczne Kamienie tracić trzeba, i Król w krótce Matt się robi. Gracz umieiętny, który plan przeciwnika tym sposobem attakuiącego w cichości przewiduie, dopuszcza go aż do naywyższego Stopnia doskonałości, i w ten czas psuie mu cały plan, Roszuiąc, t. i, przeskakuiac z Królem; (rochen, sauter, saltare) to iest, że posuwa Wieżę po prawey od h. na f. i. i przeskakuie z Królem do g. I. po le-

wey Stronie posuwa Wieżę od a. 1. do d. 1. i stawia Krola na pole c. 1. albo innemi słowami mówiąc Krol skoczy 2. Kroki w prawo lub w lewo, a Wieża stawa przed nim. Gdy tym sposobem stanowisko Krola raptem iest odmienione, bardzo iest naturalnie, że i Przeciwnik plan swoy odmienić musi. Nie iest to iedno, na ktorą stronę Krol ma przeskoczyć, bierze się nayczęściey w tę stronę gdzie od napaści nieprzyiaciela może bydź bezpiecznym. Zwyczaynie stawia się za trzema Chłopamy, ktorych tym końcem na polach f. g h. w Rezerwie zatrzymuie się. — Roszowanie iednak w pewnych przypadkach nie iest dozwolone, iako to:

a. Gdy Krol mieysce swoie iuż wprzod raz odmienił. Z tey więc przyczyny czyni się co można, ażeby Krola na mieyscu swoim zatrzymać dopoty iak bydź może.

b. Gdy wieża, ktorą chce roszować, iuż wprzody raz była posunięta.

c. Gdy mu Szach zadaią, nie powinien roszować, ażeby wyszedł. —

d. Gdy się przez pole posuwa gdzie iemu Szach zadaią. Naprzykład Krol chce z pola e. 1. do g. 1. musi koniecznie przez pole f. 1.; ieżeli zatym w polu Y. albo w rzędzie pol od f. do f. Hetman nieprzyiacielski; albo Wieża

stoi,

stoi, słowem, ieżeli ktorykolwiek Kamień nieprzyiacielski tak stoi, że do pola f. 1. zamierza, więc Krol nie może iść przez niego i na tę Stronę od roszowania wstrzymać się musi.

e. Gdy się między nim a wieżą inny znayduie Kamień.

Prawa tey gry.

a. Kamień tknięty musi bydź grany, a Kamień daley posunięty iest iuż grany.

b. Chłop posuwa się dwa kroki z domu, lecz nie może miiać Chłopa nieprzyiacielskiego.

c. Jeżeli Krol tak iest ściśnięty, że żadnego Kroku iuż czynić nie może, aby w Szach nie wpadł, i ieżeli reszta iego Kamieni toż samo iuż daley posuwać się nie może, w ten czas nie iest Szachmatt, lecz Szachpatt, (*Ecchec suffoqué Stale-mated*) a gra sama iest tylko przez pół przegrana. W Anglii wygrywa nawet Krol Szachpatt będący. —

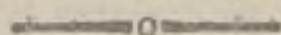
d. Jeżeli Przeciwnik Krolowi Szach daie, to iest zadaie, bez wymowienia, nie trzeba na to uważać, ieżeli się pożyteczniey zdaie, poki się tym nie oświadczy. —

e. Jeżeli Przeciwnik Krolowi zada Matt, bez

wymowienia Szachmatt, albo raczey, gdy sam o tym nic nie wie, więc wziąwszy rzecz iak się należy, wygrał tylko grę przez połowę. —

f. Jeżeli Kamień przez Omyłkę źle został posunięty, a przeciwnik postrzeże to dopiero, gdy iuż sam posunął, obydwa iuż na odwrót sunąć nie mogą. —

g. Jeżeli Kamień przez Omylkę daley niż się należy, został posunięty, zależy iedynie od Przeciwnika dozwolic, albo nie. —



Przykłady Praktyczne.

Wszystko cośmy dotąd przytoczyli było nay-potrzebnieysze z teoryi Szachów. — Lecz winniśmy Uczniom dać ieszcze Naukę praktyczną. Supponuiąc więc że Uczeń zupełnie poznał oznaczenie Arcabnicy, że zna Pozycyą, Wartość, Chód i Używanie cokolwiek kamieni, w ten czas użytkiem dla niego będzie następuiące gry uskutecznić, przez które istotę Szachów lepiey i praktyczniey pozna, i to co się wyżey mówiło w pamięć sobie mocniey wbiie. Znak § obok liczby oznacza, że przez ciągnienie Szach iest zadano. —

pierwsza gra.

Liczba ciągnienia.

Kamień czarny ciągnie.					—	Przeciw temu biały.		
1	od	e 7	do	e 5	—	e 2	do	c 4
2	—	g 8	—	f 6	—	b 1	—	c 3
3	—	f 8	—	c 5	—	f 1	—	c 4
4	roszowanie				—	g 1	—	f 3
5	—	f 8	—	e 8		roszowanie		
6	—	c 7	—	c 6	—	d 1	—	e 2
7	—	d 7	—	d 5	—	e 5	—	d 5
8	—	e 5	—	e 4	—	f 3	—	g 5
9	—	c 6	—	d 5	—	c 3	—	d 5
10	—	f 6	—	d 5	—	e 2	—	h 5
11	—	d 5	—	f 6	—	h 5	—	f 7§
12	—	g 8	—	h 8	—	f 7	—	g 8§
13	—	f 8	—	g 8	—	g 5	—	f 7§
	Matt.							

druga gra.

	białe					czarne.		
1	—	e 2	—	e 4	—	e 7	—	e 5
2	—	f 2	—	f 4	—	e 5	—	f 4
3	—	g 1	—	f 3	—	g 7	—	g 5
4	—	f 1	—	c 4	—	f 8	—	g 7
5	—	d 2	—	d 4	—	d 7	—	d 6
6	—	b 1	—	c 3	—	c 7	—	c 6
7	—	h 2	—	h 4	—	h 7	—	h 6
8	—	h 4	—	g 5	—	h 6	—	g 5
9	—	h 1	—	h 8	—	g 7	—	h 8
10	—	f 3	—	e 5	—	d 6	—	e 5
11	—	d 1	—	h 5	—	d 8	—	f 6
12	—	d 4	—	e 5	—	f 6	—	g 7
13	—	e 5	—	e 6	—	g 8	—	f 6
14	—	e 6	—	f 7§	—	e 8	—	[illegible]
15	—	c 1	—	f 4	—	f 6	—	h 5
16	—	f 4	—	d 6§	—	Matt.		

Trzecia gra.

	biała	czarne
1	— e 2 — e 4	— e 7 — e 5
2	— f 2 — f 4	— e 5 — f 4
3	— g 1 — f 3	— h 7 — h 6
4	— f 1 — c 4	— g 7 — g 5
5	— h 2 — h 4	— f 7 — f 6
6	— f 3 — g 5	— f 6 — g 5
7	— d 1 — g 5§	— e 8 — e 7
8	— h 5 — f 7§	— e 7 — d 6
9	— f 7 — d 5§	— d 6 — e 7
10	— d 5 — e 5§	— Matt.

Czwarta gra.

	białe	czarne
1	— e 2 — e 4	— e 7 — e 5
2	— g 1 — f 3	— b 8 — c 6
3	— f 1 — c 4	— f 8 — e 5
4	— c 2 — c 3	— d 8 — e 7
5	— roszowanie	— d 7 — d 6
6	— d 2 — d 4	— e 5 — b 6
7	— c 1 — g 5	— f 7 — f 6
8	— g 5 — h 4	— g 7 — g 5
9	— f 3 — g 5	— f 6 — g 5
10	— d 1 — h 5§	— e 8 — d 7
11	— h 4 — g 5	— e 7 — g 7
12	— c 4 — e 6§	— d 7 — e 6
13	— h 5 — e 8§	— g 8 — e 7
14	— d 4 — d 5§	— Matt.

Piąta gra *).

	białe			czarne	
1	— e 2	— e 4		— e 7	— e 5
2	— f 2	— f 4		— e 5	— f 4
3	— g 1	— f 3		— g 7	— g 5
4	— f 1	— c 4		— g 5	— g 4
5	— c 4	— f 7§		— e 8	— f 7
6	— f 3	— e 5§		— f 7	— e 6
7	— d 1	— g 4§		— e 6	— e 5
8	— g 4	— f 5§		— e 5	— d 6
9	— d 2	— d 4		— f 8	— g 7
10	— c 1	— f 4§		— d 6	— e 7
11	— f 4	— g 5§		— g 7	— f 6
12	— e 4	— e 5		— f 6	— g 5
13	— f 5	— g 5§		— e 7	— e 8
14	— g 5	— h 5§		— e 8	— e 7
15	— roszowanie			— d 8	— e 8
16	— h 5	— g 5§		— e 7	— e 6
17	— f 1	— f 6§		— g 8	— f 6
18	— g 5	— f 6§		— e 6	— d 5
19	— b 1	— c 3§		— d 5	— d 4
20	— f 6	— f 4§		— d 4	— c 5
21	— b 2	— b 4§		— c 5	— c 4
22	— f 4	— c 4§		— c 6	— b 6
23	— c 3	— a 4§		— Matt.	

*) Ten gatunek gry iest szczegolnie wygodny, dla nauczenia co znaczy zadawać Szach; co się tu 16 razy dzieie tak, że Przeciwnikowi czasu nie stanie przeciwny sobie plan zrobić, lecz zawsze starać się musi, unikać Szachu.

Szosta gra.

	białe		czarne
1	— e 2 — e 4		— e 7 — e 5
2	— f 2 — e 4		— f 5 — f 4
3	— g 1 — f 3		— g 7 — g 5
4	— f 1 — c 4		— f 7 — f 6
5	— f 3 — g 5		— f 6 — g 5
6	— d 1 — h 5§		— e 8 — e 7
7	— h 5 — g 5§		— e 7 — e 8
8	— g 5 — h 5§		— e 8 — e 7
9	— h 5 — e 5§		— Matt.

Skoro Uczniowie powyższe sposoby grania dokładnie grali, więc resztę nauczą się przez częste ćwiczenie się. Radzę iedną albo drugą grę choć do połowy grać, książkę potym odłożyć, i samym dokończyć.

Pierwsze ciągnienia są zwyczaynie mniey interessuiące, i mało w nich Odmian, iak powyższe sposoby okazuią. — Poźniey rodzą się Plany u Przeciwników, gra robi się coraz pomieszańszą, oczekiwanie natęża się u graiących coraz mocniey, z obydwoch stron staie się pozycya coraz więcey, decyduiąca; w ow czas zależy wszystko od iednego pociągnienia, i z tego powodu rośnie Uwaga coraz mocniey. Dla tych, ktòrzy iuż cokolwiek nauczyli się, umieszczę tu kilka podobnych Wypadków, po części dla Zabawy, poczęści też dla Uwagi. Kamienie stawiaią się w takim

porządku, iak napisy okazuią K. znaczy Króla H. Hetmana W. Wieża L. Laufra S. Skacza Mnieysze Littery i liczby oznaczaią iak iuż wiadowo, pola. Biały ma zawsze pierwszeństwo, Nie trzeba zaraz posuwanie naśladować, lecz można ie wprzódy zakryć, i samego się radzić, które posunięcie byłoby naylepsze; bo prawdziwe iest ukontentowanie samemu na właściwe trafić posunięcie, albo też w przeciwnym razie poprawić ie podług książki. —

Pierwsza gra.

Pozycya

białe	czarne
K f 8 — W d 1.	K e 6. H a 4 — W b 7,
W f 1 — S f 3.	W g 6. S c b — S h 6.
Chłop e 4.	Chłopy a 6. b 6. e 5,
1 f 3 — g 5§	g 6 — g 5
2 f 1 — f 6§	e 6 — f 6
3 d 1 — d 6§	Matt.

Drugra gra.

Pozycya.

białe	czarne
K f 7 — W d 1 W f 1.	K e 5. W a 6. W g 6.
S f 2 — Chłop g 3.	S h 7. Chłopy d 6. e 4.
1 f 2 — g 4§	g 6 — g 4
2 f 1 — f 5§	e 5 — f 5
3 d 1 — d 5§	Matt.

Trzecia gra.

Pozycya.

białe	czarne
Kg1. — Hb3. — Wc1. We4. — Sc6. — Se5. Chłopy a 3. b. 4. e 3. f 3.	Kh8. — Hh3. Wh8. Wf8. — Sb8. Sf2. Chłopy a 5. b 6. f. 6. g 3. g 7. h 7.
1 c 4 — h 4	h 3 — h 4
2 b 3 — g 8	h 8 — g 8
3 c 6 — e 7§	g 8 — h 8
4 e 5 — f 7§	f 8 — f 7
5 c 1 — c 8§	Matt.

Czwarta gra.

Pozycya.

białe	czarne
K d 5 — W e 4	K b 1. Chłop a 3.
1 d 5 — c 4§	a 3 — a 2
2 c 4 — b 3	a 2 — a 1. H *)
3 e 4 — e 1§	Matt.

Piąta gra.

Pozycya

białe	czarne
H g 1. H g 6. W e 1. S a 4. S c 5. L c 1. L f 1. Chłopy b 3. c 4. f. 2.	K b 8. H h 4. W c 8. W h 8. S b 4. S g 3. L s 8. Chłopy a 7. b 7. e 7. g 4.

---

*) Tu staie się Chłop, lubo na prożno Hetmanem.

1 c 1	—	f 4§	b 8	—	a 8
2 a 4	—	b 6§	a 7	—	b 6
3 e 1	—	a 1§	b 4	—	a 6
4 a 1	—	a 6§	b 7	—	a 6
5 f 1	—	g 2§	a 8	—	a 7
6 g 6	—	b 6§	a 7	—	b 6
7 c 5	—	d 7§	b 6	—	a 7
8 f 4	—	e 3§	c 8	—	c 5
9 e 3	—	c 5§	Matt.		

Szosta gra.

Pozycya

białe	czarne
K g 1. H e 4. W e 1. W f 1. S f 8. L g 2. Chłopy a 5. c 3. d 3.	K b 8. H h 4. W a 8. W h 6. S c 6. S g 3. L b 7. Chłopy a 7. b 6. c 7. f 4. g. 5.

1 e 4	—	e 8§	b 7	—	c 8
2 f 8	—	d 7§	b 8	—	b 7
3 a 5	—	a 6§	b 7	—	a 6
4 d 7	—	c 5§	b 6	—	c 5
5 e 8	—	c 6§	h 6	—	c 6
6 e 1	—	a 1§	a 6	—	b 7
7 f 1	—	b 1§	Matt.		

Siodma gra.

Pozycya

białe	czarne
K b 6. W d 3. S b 3. S c 8. L g 6. Chłopy c 2. e 4.	K c 4. — W d 7. S b 8. S c 8. — L e 5. L b 5. Chłopy b 4. c 3.

1 g 6	—	f 7§	d 7	—	f 7
2 c 8	—	d 6§	e 5	—	d 6
3 d 3	—	d 4§	c 6	—	d 4.
4 b 3	—	a 5§	Matt.		

Osma gra.

Pozycya

białe	czarne
K g 1. H e 3. W d 1. S d 5. L d 2. Chłopy b 5. c. 4. f 2. g 3.	K a 8. H h 3. W c 8. W h 7. S g 4. L f 5. Chłopy a 7. b 7. e 4. f 7. g 6.
1 e 3 — a 7§	a 8 — a 7
2 d 1 — a 1§	a 7 — b 8
3 d 2 — f 4§	c 8 — c 7
4 f 4 — c 7§	b 8 — c 8
5 a 1 — a 8§	c 8 — d 7
6 a 8 — d 8§	d 7 — e 6
7 d 8 — e 8§	e 6 — d 7
8 e 8 — e 7§	d 7 — c 8
9 d 5 — b 6§	Matt.

Dziewiąta gra.

Pozycya

biała	czarne
K g 1. H f 4. W e 1. S b 5. Chłopy f 2. g 3.	K a 8. H h 3. W d 7. S b 6. L f 6. Chłopy f 3. g 4. a 7. b 7.
1 e 1 — e 8§	f 6 — d 8
2 e 8 — d 8§	d 7 — d 8
3 b 5 — c 7§	a 8 — b 8
4 c 7 — a 6§	b 8 — a 8
5 f 4 — b 8§	d 8 — b 8
6 a 6 — c 7§	Matt.

Dziesiąta gra.

Pozycya

białe	czarne
K g 1. H e 3. W c 3. W e 1. S d 5. L c 2. Chłopy b 5. f 2. g 3.	K b 8. H h 3. W c 8. W b 8. S f 6. L f 8. Chłopy a 7. b. 7. d 6. e 7. f 3. g 4.
1 e 3 — a 7§	b 8 — a 7
2 e 1 — a 1§	a 7 — b 8
3 a 1 — a 8§	b 8 — a 8
4 c 3 — c 8§	a 8 — a 7
5 b 5 — b 6§	a 7 — a 6
6 c 2 — d 3§	a 6 — a 5
7 c 8 — a 8§	Matt.

Jedenasta gra.

Pozycya

białe	czarne
K h 1. H d 4. W h 3. S f 4. L e 7. L d 3. Chłopy a 4. b 3. c 2. g 3. h. 5	K g 8. H f 2. W b 8. W e 3. S d 8. S g 4. Chłopy a 6. b 6. c 7. f 5. g 7. h 7.
1 d 4 — d 8§	b 8 — d 8
2 d 3 — c 4§	g 8 — h 8
3 f 4 — g 6§	h 7 — g 6
4 h 5 — g 6§	g 4 — h 6
5 h 3 — h 6§	g 7 — h 6
6 e 7 — f 6§	Matt.

Dwunasta gra.

Pozycya

biale	czarne
K h 1. W a 8. W f 4. S d 4. S e 6. Chłopy g 2. h 3.	K h 7. W b 3. W d 2. S e 3. L e 4. Chłopy c 4. d 5. h 6.
1 a 8 — a 7§	h 7 — g 6
2 a 7 — g 7§	g 6 — h 5
3 f 4 — h 4§	h 5 — h 4
4 d 4 — f 5§	e 4 — f 5
5 g 2 — g 3§	h 4 — h 3
6 e 6 — f 4§	Matt.

Trzynasta gra.

Pozycya

biale	czarne
K g 2. H e 3. W f 1. W h 6. S h 4. Chłopy b 5. g 3.	K g 8. H d 5. W e 7. W f 8. S a 4. L c 5. Chłopy b 6. e 4. g 6.
1 h 6 — h 8§	g 8 — h 8
2 e 3 — h 6§	e 7 — h 7
3 f 1 — f 8§	e 5 — f 8
4 h 6 — f 8§	d 5 — g 8
5 h 4 — g 6§	Matt.

Czternasta gra.

Pozycya

białe	czarne
K h 1. H a 3. W a 1. S a 5. S b 3. L d 3. Chłopy b 2. b 5. c 2. e 4. f 3.	K b 8. H g 3. W a 8. W c 8. S d 7. S f 4. Chłopy b 6. e 6. g 5. h 4. —

1 a 5	—	c 6§		b 8	—	c 7
2 a 3	—	a 7§		a 8	—	a 7
3 a 1	—	a 7§		c 7	—	d 6
4 e 4	—	e 5§		d 6	—	d 5
*)5 d 3	—	e 4§		d 5	—	c 4
6 a 7	–	a 4§		c 4	—	b 5
7 c 2	—	c 4§		b 5	—	a 4
8 b 3	—	c 5§		b 6	—	c 5
9 e 4	—	c 2§		Matt.		

Piętnasta gra.

Pozycya

białe — czarne

K g 2. H d 7. S c 3. S e 7. Chłopy d 3. f 2. — K b 8. H e 1. S f 3. L b 7. Chłopy a 5. b. [illegible] c 7. g 4.

1 d 7	—	d 8§	b 8	—	a 7
2 c 3	—	b 5§	a 5	—	a 6
3 b 5	—	c 7§	a 7	—	a 7
4 e 7	—	c 8§	b 8	—	c 8
5 c 7	—	b 5§	a 5	—	b 7
6 d 8	—	c 7§	b 7	—	a 6
7 c 7	—	c 8§	a 6	—	a 6
8 c 8	—	a 4§	Matt.		

---

*) Jeżeli zamiast 5go posunięcia c 2 do c 4. posuwa się, czarny zostanie zaraz Matt. Lecz gra traci swoią zabawę. —

są dla Uczącego się mnieyszym pożytkiem, ponieważ nie iest ieszcze w stanie poznać się na nich; lecz po dłuższym ćwiczeniu się i doswiadczeniu mogą bydź do użycia, bo dlaczegożby doświadczenie innych iedynie przy Szachach miało bydź niepotrzebnym? Z tey więc przyczyny umieszczemy tu niktore:

1) Przy rozpoczęciu gry iest otwieranie same wielkiey Wagi. Zaczyna się bowiem Chłopem przed Królem, Hetmanem albo wcále przed Laufrem stoiącym. Mnieysi Officyerowie, Skacze i Laufry postępuią w krótce potym dla zasłony. Każda więc zaczepka bez takowego otwierania gry, iest naganną; bo ieżeli się do tego użyie Officyerów, łatwo przez Chłopów odpędzeni bydź mogą; graiący retyruiąc się pomaga przeciwnikowi do Awansowania. Z tego samego powodu iest to grać bez uwagi, chcąc grać Officyerami w przód, niż się Gemeynów do tego użyie. — W samym początku trzeba zamierzać do dobrege Otworu, dobrey zasłony kamieni naprzód posuniętych, a razem na Zabespieczenie Króla. Z tey to przyczyny iest z daniem niektorych po

uczynionym należytym otworze roszować; ieżeli się Plan Przeciwnika wcześnie odkryie iest to sprawą aż nader dobrą. —

2) Już w czasie rozpoczętego Otworu gry, układa się powoli Plan, na który przy pozycyi Kamieni ile możności uważać należy. Dalsze postępki Przeciwnika powoduią graiącego raz po raz co raz daley za nim postępować. Trzeba to dobrą stałością wykonać, i nie należy się przez drobne poboczne pożytki w tym dać zatrzymywać: bo przez to uwodzić się można do Kroków pobocznych, które zwyczaynie więcey szkodzą iak pomagaią. — Jeżeli Przeciwnik poznał Plan i uwodzi mnie w nim, nie trzeba chcieć go powtorzyć, lecz należy inny, iaki się da wykonać, ułożyć; bo Plan iuż raz poznany, ieżeli go z upartością chcemy kontynuować, pomaga więcey do przegraney iak do wygraney. — Pierwszą własnością dobrego Planu iest, ażeby go Przeciwnik nie poznał, a drugą ażeby był dobrze obrachowany. — Naygłownieysza sztuka Szachów zawiera w sobie dokładne obrachowanie wszystkich do Planu należących pociągnień. Bo łatwo iest swoie własne pociągnienie wyrachować, lecz trzeba i te wykal-

kulować, które przeciwnik uczynić może. Co nie iest łatwo, a trudniey ieszcze tych sobie wystawić, które podług naywiększego podobieństwa zrobić może. Sposoby ukrycia Planu swego własnego są następuiące: a) zasadzaiąc go na pomocy mniey ważnieyszych kamieni, i wyłączaiąc z niego szczególnie Hetmana i Wieże. — b) Po drugie: przez stawianie Kamieni, które do rozpoczęcia Attaku są przeznaczone, za mniey znaczącemi zostawuiąc ich iakoby w niepamięci. — Skoro wszystkie wypadki dobrze są rozważone, każdy gracz przezorny wystawia chętnie nayważnieysze swoie kamienie na niebezpieczeństwo, ieżeli potrzeba wymaga i do wykonania Planu lub zwodzenia Przeciwnika należy; a nawet ryzykuie ie umyślnie, dla dania Nadziei Przeciwnikowi do wygraney; potwierdzi go w tey Nadziei aż do ostatniego momentu, i robi Przeciwnika Matt, w ten czas kiedy on wygrać mniema. Od tego to zawisł sposób naysztucznieyszego grania. — Bo nayzwyczayniey ukrywa się zamysł do poki bydź może ieszcze zniszczony, lecz grać z oczewistą forsą, gdy przypadku tego iuż nie ma.

3. Zada-

3. Zadawać Królowi Szach beż siły, iest źle grać, ieżeli przedsięwsięciem było zyskać przez to coż szczegolnego. Jeż li Przeciwnik Kamienia Szach iemu zadawaiącego zaraz na odwrot bić może, przegrywa się iedno ciągnienie, a Przeciwnik ma prawo daley się posuwać. Trzeba więc dobrym przygotowaniem attakować; do tego należy ażeby Officyerowie iuż po większey części byli we grze czynnemi. Jeżeli się Attak dobrze uda, nie day się przez żadną łakotkę uwieść, którą Przeciwnik ci nadstawić może, bo nie gra dla wygrania Kamieni, ale dla zrobienia Matt: trzeba więc raczey Kamienie nadstawiać, dla otworu szańców. —

4. Jeżeli iest Kamień nieprzyiacielski do wzięcia, trzeba wprzody rozuważyć, czyli go można wziąść bez Szkodzenia sobie, i daway baczność czyli przeciwnik traci go przez Omyłkę, z przymasu albo też umyślnie. Krótko mówiąc nie iest to zawsze wygrać, biorąc Kamień, bo można wziąść Hetmana, a przez to w Matt paść. Nie bierz natychmiast Chłopa, który przed twoim Królem się stawia, często cię lepiey zasłania niż własne Chłopy, ponieważ nie może bydź wziętym.

Jeżeli iuż nie możesz Kamienia iednego wyratować, staray się nadgrodzić go sobie przez inne pociągnienie, przez które Kamień Przeciwnika wziąść możesz. Jeżeli nieprzyiacielskiego Kamienia rożnemi sposobami wziąść możesz, zważay który będzie naylepszym; w ogolności iest reguła użyć nayprzód Kamienia naylichszego, skoro go Przeciwnik na powrot wziąść może. Kamieni zaś rowney wartości bez szczegolnego Widoku ryzykować, iest zupełnie przeciwko istocie Szachów; lecz często ryzykuie się Hetmana naprzeciw chłopa, ieżeli do Matt robienia przeszkadza; albo daie się chętnie rowno za rowno, ieżeli kamienia nieprzyiacielskiego, będącego w Szczegolney Akcyi pozyskać można; bo Chłop będący w Akcyi głowney, więcey znaczy niż Officyer naylepszy bezczynnie przypatruiący się albo niedostatecznie zasłaniaiący. —

5. Nie zapomniy Kamienie twoie należycie zasłonić. Jeżeli na przeciw twemu zasłoniętemu Kamieniowi, nieprzyiacielski dwóynasob zasłonięty stoi, trzeba żebyś swego rownie podwoynie lub więcey zasłonił. Lepsze Kamienie trzeba mnieyszemi zasłonić, lecz nie przeciwnie; bo ieżeli Przeciwnik Kamień

swòy mniey ważący innym tego samego gatunku zasłoni, więc nie możesz Kamienia swego lepszego użyć do bicia, ponieważ on byłby zabrany. Lecz mimo tego wszakże się zawsze Kamień przez złą zasłonę traci, ponieważ użytym bydź nie może, gdy na Szylwachu stoi. Chłop daleko naprzod posunięty, powinien bydź dobrze poparty, bo raz że ma nadzieię zostać Hetmanem, po drugie że bardzo często potrzebny do Matt robienia.

6. Przygotuy się wcześnie do roszowania, lecz nie day Przeciwnikowi poznać, z ktòrey Strony zamyślasz to uskutecznić; bo przez to zrobisz go przy ułożeniu planu niepewnym, w którą stronę siłę swoią głowną ma obrocić. Doczekay wprzody takiego kierunku, a roszuy w ten czas w Stronę tę, na ktòrą Attak nie iest wymierzony, i tym sposobem popsuiesz mu całą rachubę. — Jeżeli twòy Przeciwnik roszował, więc każ Chłopom swoim na Stronie naprzod marszerować, i niemi dobrze przez Officierów popartemi, trzech Chłopòw nieprzyiacielskich przed niemi stoiących attakować. Jest reguła, trzech Chłopów przed Kròlem roszowanym nie zaciągać, co zawsze

iest dobrze; bo często iest zaciąganie iedynym ratunkiem dla Króla, a mimo tego wszakże zasłona Chłopòw będzie mocnieyszą, gdy ieden albo drugi Krok naprzod uczyni.

7. Nie trzeba Kamienie swoie nadto skupiać, ponieważ przez to poruszenie tamuie się. Kamienie mocno stoiące nie są lepsze, iak gdyby były stracone; lecz często ieszcze Szkodliwe, ponieważ w drodze zawadzaią. Staray się więc przeciwnie Kamienie Przeciwnika skupiać, zazwyczay udaie się to, gdy Officyerów swoich zawczasu wygrywa, a potym przez Chłopów twoich odpartym, i przez twoie posuwanie się na przod w kąt czaśnieyszy ściśnionym będzie. Jeżeli się twoia gra niespodzianie skupia, day lepiey Kamienie mniey potrzebne w zamianę za inne. —

8. Nie czyń żadne Poruszenie, nie wiedząc dokładnie dla czego; nie wiedząc czyli poruszenie ostatnie Przeciwnika nie zostawi cię w niebezpieczeństwie; nie porachowawszy, czyli przeciwnik twóy nie może przeciwne uczynić poruszenie przynoszące dla ciebie Niebezpieczeństwo. Strzeż się skakiwania Nieprzyiacielskiego, bo zazwyczay skutkuią dubeltowy

Szach Królowi i Hetmanowi albo razem i dla Wieży. Jeżeli Skacz Nieprzyiacielski iest w pobliskości, nie wstrzymuy takowe Kamienie Kardynalne Królem iednego Koloru. Strzeż się ażeby żaden Chłop nieprzyiacielki dwoch twoich Officyerów razem nie attakował: strzeż się dwoch, a więcey ieszcze trzech Officyerów nieprzyiacielskich, które do iednego mieysca zamierzaią, zwłaszcza gdy obok Króla stoią; zasłoń te mieysce ile możności, albo zawal im przeyście przez umieszczenie między niemi chłopa, lub Officyera zasłonietego. — Nie dopuszczay ażeby Hetmann stał przed Królem; łatwo go stracić można, gdy wieża nieprzyiacielska tam stanie.

9. Wogolności trzeba dla gruntownego nauczenia się Szachów następuiącą regułę nadewszystko uważać: trzeba się przyzwyczaić zamiar każdego poruszenia w ogulności obrachować, nie tykaiąc nawet Arcabnicy, i w ten czas dopiero go uskutecznić, gdy się przekona, że go znaleziono. Jeżeli się po pierwszych poruszeniach postrzeże, że się oszukano, więc daie się Kamieniom znowu ten sam Kierunek i probuie się na nowo. Zobaczyć można w Xiążce pierwsze poruszenie,

a resztę starać się trzeba odkryć. Naytrudnieysze Poruszenia trzeba często powtarzać, ażeby się z niemi poznać. —

Kilka szczegolnych gatunków Szachmatt.

Pod takowym napisem uważamy takowe poruszenia delikatne, przez które Kamień biały, który zwyczaynię tak co do gry iako też pozycyi gorę nad przeciwnym bierze, obowiązek na siebie bierze, pod niektoremi Warunki Matt zrobić (iak naprzykład ażeby nie zwyczaynym Kamieniem Matt zadać, albo innego nie posunąć) bez którego Warunku on sam grę przegrać zezwalą.

	białe	czarne
1)	1 f 5 — f 4	e 7 — e 8
	2 e 5 — f 6	e 8 — f 8
	3 d 5 — d 8§	Matt.

Inna Odmiana.

	białe	czarne
	1 d 5 — d 1	e 7 — e 8
	2 e 5 — d 6	e 8 — d 8
	3 f 5 — f 5§	Matt.

2) 1 h 1 — h 6	e 5 — f 5
2 a 1 — g 1	f 5 — e 5
3 g 1 — g 5§	Matt.

Odmiana.

białe	czarne
1 h 1 — h 6	e 5 — d 5
2 a 1 — c 1	d 5 — e 5
3 c 1 — c 5§	Matt.

3) 1 e 5 — e 1	e 8 — f 8
2 e 1 — g 1	f 8 — e 8
3 g 1 — g 8§	Matt.

Odmiana.

1 e 5 — e 1	e 8 — d 8
2 e 1 — c 1	d 8 — e 8
3 c 1 — c 8§	Matt.

Te poruszenie iest między wszystkiemi nayprostsze, i zdarza się nayczęstszey. Trzeba ie znać dla przyzwyczaienia się w iak naymnieyszych poruszeniach, Wieżą Szachmatt zadać.

4) 1 d 3 — b 3	e 4 — d 4
2 e 5 — g 6	d 4 — e 4
3 f 5 — f 4§	Matt.

Inna Odmiana.

1 f 5 — h 5	e 4 — f 4
2 e 3 — c 2	f 4 — e 4
3 d 3 — d 4§	Matt.

4) 1 f 6 — d 7§	e 5 — e 6
2 d 6 — b 7	e 6 — e 7
3 d 7 — b 6	e 7 — e 6
4 d 4 — e 4§	Matt.

Inna Odmiana.

biale	czarne
1 f 6 — d 7§	e 5 — e 6
2 d 7 — c 5§	e 6 — e 7§
3 f 4 — f 7§	e 5 — d 8
4 f 7 — d 7§	Matt.

Skazowka do drugiego poruszenia.

* 2 d 7 — f 8§	e 6 — e 7
3 f 4 — f 7§	e 7 — d 8
4 (f 7 — d 7§	Matt.
4 (f 8 — e 6§	Matt.

4) 1 c 7 — c 8§	a 8 — a 7
2 b 6 — a 6§	a 7 — b 7
3 b 5 — c 6§	b 7 — c 8 *
4 a 6 — a 8§	Matt.

Odmiana.

* 3 b 5 — c 6§	b 7 — a 6
4 c 8 — a 8§	Matt.

biale	czarne
7) 1 b 3 — c 5:§	d 3 — e 4§
2 d 1 — b 3:§	e 3 — b 3:§
3 a 2 — b 3:§	g 3 — b 3:§
4 b 6 — b 3:§	Matt.
8) 1 d 4 — c 6	e 8 — f 8
2 c 6 — e 7	f 8 — e 8
3 e 7 — g 6	e 8 — d 8
4 g 6 — f 8	d 8 — e 8 *)
5 f 8 — d 7	e 8 — d 8
6 d 7 — f 6	d 8 — c 8
7 f 6 — e 8	c 8 — d 8
8 e 8 — c 7	d 8 — c 8
9 c 7 — e 6	c 8 — b 8
10 h 7 — h 8	Matt.

O oznaczonym Chłopu.

Partya oznaczonego Chłopa (*pion coissé*) zowie się ta, w którey biorę na siebię obowiązek, od samego początku gry Przeciwnika mego chło-

---

*) Gdyby na pole c 8. pociągnął, więc granoby z pola f 8 do e 6 i przez to byłby dwiema poruszeniami prędzey Matt. —

pem oznaczonym Szachmatt zrobić — Zwyczaynie iest to Chłop Skacza od Kròla.

Gry w tey partyi zawarte są dwoiakiego gatunku; iedna w którey obowiązuię się Chłopem przez Przeciwnika samego oznaczonym, Szachmatt zadać, a druga, gdzie opròcz tego ieszcze inne Warunki zachodzą, naprzykład Chłopów Przeciwnika nie brać i t. d. —

	białe	czarne
9)	1 e 4 — a 4§	d 5 — a 5
	2 b 7 — c 5§	c 3 — f 3:
	3 c 7 — a 7§	a 5 — a 7:
	4 b 6 — b 7§	Matt.
10)	1 d 5 — h 5§	h 8 — g 8
	2 e 3 — g 3§	c 1 — g 5
	3 b 7 — g 7§	g 5 — g 7:
	4 f 6 — f 7§	f 4 — f 7:
	5 e 6 — f 7:§	Matt.
11)	1 a 6 — c 7§	c 8 — c 7:
	2 d 6 — d 7§	c 7 — d 7:
	3 b 5 — d 6§	d 7 — d 6:
	4 e 6 — d 6:	Matt.
	5 d 6 — d 7§	

	białe	czarne
12)	1 e 5 — e 7§	b 5 — c 7:
	2 b 8 — a 8§	c 7 — a 8:

3 b 6 — d 7§	a 8 — b 6:
4 a 5 — b 6:§	a 7 — a 8
5 b 6 — b 7§	Matt.

13) 1 d 4 — b 3	c 8 — b 6
2 d 1 — d 8§	b 8 — a 7
3 b 3 — a 5	b 6 — a 5:
4 b 5 — b 5§	a 7 — a 6
5 b 4 — b 5§	Matt.

14) 1 b 5 — c 7§	e 8 — f 7
2 b 7 — d 8§	f 7 — g 7
3 c 7 — e 8§	g 7 — h 6
4 d 8 — f 7§	h 6 — h 5
5 g 2 — g 4§	Matt.

Chłopem Wieży.

15) 1 e 2 — e 8§	c 8 — b 7
2 c 8 — a 8§	b 7 — b 6
*3 c 4 — c 5§	b 6 — b 7
4 c 5 — c 6§	b 7 — b 6
5 a 4 — c 5§	Matt.

Chłopem Laufra.

16)*3 a 4 — a 5§	b 6 — b 7
4 a 5 — a 6§	b 7 — b 6
5 c 4 — c 5§	Matt.

17) 1 d 5 — c 7§	a 8 — b 8
2 b 5 — d 6	b 8 — a 7

białe	czarne
3 d 6 — c 8§	a 7 — b 8
4 c 6 — d 7	b 8 — b 7
5 a 5 — a 6§	b 7 — b 8
6 a 6 — a 7§	b 8 — b 7
7 e 5 — c 6§	Matt.

białe	czarne
18) 1 d 1 — f 3§	d 5 — e 6
2 d 3 — g 6§	e 6 — d 7
3 g 6 — f 5§	d 7 — e 8
4 c 5 — e 6	e 8 — d 8
5 d 4 — d 5	d 8 — e 8
6 f 3 — e 4	e 8 — d 8
7 c 6 — c 7§	d 8 — e 8
8 d 6 — d 7§	e 8 — e 7
9 d 5 — d 6§	Matt.

Odmiana.

3 g 6 — f 4§	d 7 — d 8
4 c 5 — c 6	d 8 — e 8
5 d 4 — d 5	e 8 — d 8
6 c 6 — c 7§	d 8 — e 8
7 d 6 — d 7§	e 8 — e 7
8 d 5 — d 6§	Matt.

Można z tego poznać sposób iak się z resztą Chłopòw, ktòrych Czarny obrać może, daie Matt zrobić.

19) 1 d 4 — h 4	g 8 — h 8
2 h 4 — h 5	h 8 — g 8

	białe	czarne
	3 e 7 — f 7§	g 8 — h 8
	4 f 7 — g 6	h 7 — g 6:
	5 h 6 — h 7	g 6 — h 5.
	6 f 6 — g 6	h 5 — h 4
	7 g 6 — h 6	h 4 — h 3
	8 g 5 — g 6	h 3 — h 2
	9 g 6 — g 7§	Matt.
20)	1 f 3 — f 8§	h 8 — h 7
	2 e 2 — d 3§	g 7 — g 6
	3 a 5 — g 5	h 6 — g 5
	4 h 5 — h 6	g 5 — g 4
	5 d 3 — e 4	g 4 — g 3
	6 e 3 — g 2	g 6 — g 5
	7 f 8 — f 6	h 7 — g 8
	8 g 2 — c 4	g 3 — g 2
	9 h 6 — h 7§	Matt.

Odmiana.

	7 f 8 — f 6	g 5 — g 4
	8 g 2 — e 7§	h 7 — g 8
	9 h 6 — h 7§	Matt.
21)	1 f 1 — h 3	a 8 — b 8
	2 b 1 — a 3	b 8 — a 8
	3 a 3 — c 4	a 8 — b 8
	4 c 4 — b 6	a 7 — b 6:
	5 c 1 — f 4§	b 8 — a 7 *)
	6 h 3 — c 8	a 7 — a 8
	7 c 8 — b 7	a 8 — a 7
	8 f 4 — e 5	b 6 — b 5
	9 e 5 — d 7§	a 7 — b 8
	10 a 6 — a 4	Matt.

*) Gdyby był grał a 8 byłby o iedne poruszenie prędzey Matt został. —

22) Biały chce Chłopem swoim, którego wszyscy Chłopy Przeciwnika mogliby zabrać, bez wzięcia żadnego z nich, i zostawuiąc im tylko sposòb do grania w 14stu Poruszeniach Matt zrobić —

	białe	czarne
1	f 8 — d 7§	g 8 — g 7
2	a 8 — f 8	g 6 — g 5
3	c 7 — e 6	f 7 — e 6:
4	e 7 — f 7§	g 6 — g 5
5	d 7 — e 5	f 6 — e 5
6	f 3 — e 4	f 5 — e 4:
7	c 1 — e 3	f 4 — e 3:
8	f 7 — e 7§	g 5 — g 6
9	h 3 — h 2	h 4 — h 3
10	g 2 — g 3	h 5 — h 4
11	g 3 — g 4	h 6 — h 5
12	g 4 — g 5	h 7 — h 6
13	e 7 — f 6§	g 6 — h 7
14	g 5 — g 6§	Matt.

Te poruszenie przypisuią Marszałkowi de Saxen.

1	d 4 — c 6	e 8 — f 8
2	c 6 — e 7	f 8 — e 8
3	c 7 — g 6	e 8 — d 8
4	g 6 — f 8	d 8 — c 8
5	f 8 — d 7	e 8 — d 8
6	d 7 — f 6	d 8 — c 8
7	f 6 — e 8	c 8 — d 8
8	e 8 — c 7	d 8 — c 8
9	c 7 — e 6	c 8 — b 8
10	e 6 — d 8	b 8 — c 8
11	d 8 — b 7	c 8 — b 8

białe			czarne		
12 b 7	—	d 6	b 8	—	a 8
13 d 6	—	c 8	a 8	—	b 8
14 c 8	—	a 7	b 8	—	a 8
15 b 2	—	b 4	a 8	—	b 8
16 b 4	—	b 5	b 8	—	a 8
17 b 5	—	b 6	a 8	—	b 8
18 a 7	—	c 6§	b 8	—	a 8
19 b 6	—	b 7§	Matt.		

Koniec.

Sposòb

do

nauczenia się gry Tarok i Tarok-Lombra.

Przez

Fabra.

T a r o k.

Dawniey grywano Tarok w sposobie prościeyszym iak dzisiay. Tak naprzykład nie było dawniey Mowy o 7. Królach, Matadorach z dołu i Kawaleryi skizowaney. Że zaś ten prosty sposób Taroka iuż nie iest w zwyczaiu ominiemy go, i przystąpiemy do Taroka, iak go teraz grywaią. —

Dzisieyszy Tarok iest albo Tarok en trois albo en deux.

Taroc en trois.

O Wartości i podzieleniu Kart, iako też o samey grze.

1. Tallia Kart Tarokowych składa się z 78. Sztuk; pomiędzy któremi 22. Taroki albo trumfy

się znayduią. — Żaczynaią się od XXI. Temi to Tarokami zabieraią się wszystkie inne Karty.—

2. Taroka trzeba dodać, gdy Tarok, albo inney Maści ktòrey w ręku niemasz, zadaią. Kto ma 10 Taroków w ręku, rachuie sobie 10. points za to, i tym sposobem rośnie taż proporcya z każdym Tarokiem o 6. points wyżey. 13. Taroków znaczą naprzykład 25. points. — Dziewięć Taroków nie zgłaszaią się, albo nie znaczą żaden point.

3. Między temi Tarokami trzeba szczegolnie uważać na XXI. Pagata, i Sky (Scûs albo Excuse).

a. XXI. iest naywyższy Tarok, a zatym naywyższy trumf, nie może więc przez żadną inną Kartę bydź przebitym. Jest Królem i rachuie 5. points.

b. Pagat, oznaczony Numerem I iest Karta, na którą naywięcey graią. Należy do liczby Krolów i rachuie. 5. points, znaczy iednak szczegolnie, skoro we Szrodku będzie zabranym, albo przegranym, 10. a ieżeli na samym końcu albo ultimo zabranym albo przegranym będzie, 20 point od każdego. Pagat biie wprawdzie iako Tarok każdey Maści Karty, iest iednak, znaczonym będąc Nummerem Iym naymnieyszy Tarok, i może bydź przez każdy inny Tarok bydź przebitym.

c. Sky (Scûs) iest ostatni albo 22go Tarok. Na nim niemasz Nummeru tak iak na innych XXI. Tarokach, ponieważ iest takiego rodzaiu, iż żadną z innych Kart zabić, a zatym żaden Sztych zrobić nie może. Z tym wszystkim iest naypożytecznieyszą Kartą, którą mieć można; ponieważ od bardzo wielkich Partii zasłania, iak się to niżey okaże. Sky iest oraz Królem i rachuie się 5. points. —

d. Sky nie może właścicielowi nigdy zginąć; ponieważ w ogolności przez żadną Kartę nie może bydź bitym. Właściciel kładzie go przy każdey karcie podług upodobania swego, na bok, to iest skyzuie się (umyka). Lecz Skyzowanie się powinno przed 3ma ostatnemi Kartami nastąpić, inaczey Sky iest przegrany, i należy temu, który Sztych zrobił.

e. XXI. Pagat i Sky są Matadorami. Chcąc Matadora którego zadać, trzeba żeby wszystkie trzy były w kupie, i rachuią się iako takie 10. points. Chcąc więcey Matadorów rachować, trzeba żeby Taroki w porządku naturalnym od XXI. szły, a w ten czas rachuie się każdy Tarok po sobie idący 5. points. — Jeżeli ia naprzykład chcę się zgłosić pięciu Matadorami, trzeba mię mieć, Skya, Pagata, XXI. XX. i XIX. — Pierwsze trzy

Matadory znaczą 10, czwarty iako XX znaczy toż samą 5; to uczyniłoby 20. points. Tym sposobem bydź może, że mogę mieć 22. Matadorów. Czasem iest zwyczay Matadorami od dołu zacząć. A w ten czas znaczą Sky, Pagat i Tarok II 3. Matadory, a reszta następuie w porządku przewrotnym.

4. Odrachowawszy z 78. Kart, które taillą tarokową składaią 22. Taraków albo trumfów, pozostaią więc ieszcze 56. Kart. Więc iest w każdym Kolorze 14; które w następuiącym idą porządku;

a. w czarnym t. i. w Pik i trefl.
Król, Dama, Kawall (Koń Caval) Walet, Dziesiątką, Dziewiątka 8. 7. 5. 4. 3. 2, i 1. albo Ass.

b. w czerwonym t. i w Ker i Karo.
Król, Dama, Kawall (Koń Caval) Ass albo Ponta 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9 i 10. a więc w porządku przewrotnym, tak że w Czarnym Kolorze Ass, w czerwonym zaś dziesiątka naymnieyszą iest Kartą. Cztery figury pozostaią sobie w obydwoch Kolorach rowne.

5. Król rachuie 5, Dama 4, Kawall 3, Walet zaś 2. points.

6. Reszta Kart, do których i Taroki wyiąw-

szy ostatnie Matadory należą, rachuie trzy w kupie iedne tylko point.

7. Wszystkie Karty, ktore ani do Taroków ani do figur należą, zowią się Ladons.

8. Krol, Dama, Kawall i Walet iedney Maści zowią się całą Kawalleryą; trzy Figury iedney Maści połową Kawalleryi. Cała Kawallerya znaczy 10. połowa 5. points.

9. Sky pomnaża dwoynasob Rachubę points. Jeżeli naprzykład kto ma całą Kawalleryą i przytym ma Sky w ręku, więc ogłasza, iż ma całą Skizowaną Kawalleryą w ręku, i rachuie za to 20. points. Połowa Skizowaney Kawalleryi rachuie się tylko 10. points.

10. W Taroku są 7. Krole, t. i. Ski, XXIszy, Pagat, Ker - Karo - Pik i Treflowy Krol. Ostatnie cztery zowią się naturalne albo Maściowe Krole. Trzy Krole rachuią się 5. points, a każdy Krol więcey nad trzema rachuie się 5. points, tak że wszystkie 7. Krole czynią 25. points. Trzy Matadory rachuią iaką takie 10. a iako 3. Krole ieszcze pięć, więc 15. points.

11. Siadaiący do gry ciągną Karty o mieysce Na iednym mieyscu kładą się dwa Taroki, a na dwoch innych Maściowe Karty. Ten ktory Taroka wyciągnie, rozdaie nayprzod Karty do prawey ręki, i powinien zawsze 5. Kart do razu dą-

wać, tak że pięć razy w koło rozdawaiącemu pozostaną się trzy Karty. —

12. Skoro więc 78 Kart iest rozdanych, każdy układa sobie Karty swoie podług Taroków i Maści, i dobrze iest Maście tak iak podług swego znaczenia idą, urownać, ażeby się przy dodawaniu nie omylić.

15. Rozdawaiący Karty, kładzie owe trzy pozostaiące Karty przed sobą, tak żeby każdy zgraiących miał 25. Kart w ręku. Zowie się to Skata kłaść. Przy czym uważać należy:

a. Nie wolno ani Taroka ani Króla kłaść do Skata albo Ecart, oprócz tego zaś każdą inną Kartę.

b. Kto przytym ma Pagata i dwa Taroki może go do Skata kłaść. Te dwa Taroki mogą bydź nawet Ski i XXIszy. Lecz nie powinien ani iednego Taroka iuż w ręku mieć. Przez to ma ten Awantaż, że Pagata nie tylko w Kartach rachuie, lecz że od każdego dostaie 10. points nadgrodzonych, tak iak gdyby go był zrobił.

c. Gdy kto przy kładzeniu Skata omyli się t. i. gdy więcey albo mniey iak trzy Karty odłoży, gra idzie wprawdzie; lecz kładący Skata nie powinien naymnieyszą rzecz w całey grze

ani zgłaszać, ani rachować. Gra przytym rolę niemą. —

14. Gdy przez rozdaiącego Karty Skat będzie ułożony, powinien nayprzod oświadczyć, czyli ma co rachować. Mówi naprzykład: mam 10. Taroków 4. Króle i połowę Kawalleryi skizowaney. Po nim następuią dwa inni gracze po prawey siedzący. Z tego przykładu danego dla okazania sposobu zgłoszenia honorów iest widocznie;

a. że zgłaszaiąc Taroków, nigdy nie wolno mówić, czy przy nich iest Pagat lub nie *).

b. że przy zgłaszaniu Królow i Kawalleryi nigdy się nie mówi, iakie są Króle, i w iakiey Maści iest Kawallerya. —

15. Pagat iest, ponieważ naywięcey liczy, nayglownieyszą Kartą, na którą się grywa. Z tey przyczyny zaczyna zwyczaynie pierwszy albo ten, który rozdaiącemu Karty po prawey stronie siedzi, Taroka zadawać. To zaś dopoty powtorzone bywa przez dwoch drugich Pagata nie-maiących, aż on nie padnie. Przy takowey grze na Pagata grania zważyć należy to co następuie:

---

*) Jest czasem zwyczaiem, że gracze między sobą ułożą, przy 10. Tarokach Pagata rachować. —

a. Gdy który z graiących zgłosił Taroki t. i. gdy ma 10. albo więcey Taroków, nie dobrze ażeby ten, który Pagata nie ma, zaraz grał na niego, maiąc 6. i więcey Taroków, ponieważ łatwo ultimowany bydź może, skoro go ten ma w ręku, przez którego 10. albo więcey Taroków było zgłoszono. Jeżeli zaś zadaiący ma niżey 6. Taroków, a nie więcey iak 10. zgłoszono, byłoby więc zagadliwie grać na niego, ponieważ łatwo przez tego, który go ma, zrobionym być może. —

b. Gdy żadne Taroki nie są zgłoszone, ten który Pagata nie ma, zadaie nayprzod wysoki Tarok, skoro tylko 7 lub mniey ma Taroków. Zadaie zaś bardzo niski Tarok, gdy ma 8 lub 9. — Drugi Współgracz nie maiący Pagata, wie natychmiast iak się urządzić, czyli Pagata żądać można lub nie, i tym sposobem urządza grę swoią.

c. Gdy Pagata wydobyto, ten który go przegrał musi każdemu 10. points zapłacić, a ieżeli go ultimo to iest przy ostatniey Karcie przegrywa, musi 20. points płacić. Nawzaiem odbiera tyle od każdego gracza, gdy Pagata przebiie i ultimo zrobi.

d. Gdy Pagat musiał paść; dostaie go ten z dwoch drugich graiących, ktory naymniey honorów rachował. —

e. Widząc zaś, że Pagata wyciągnąć nie można, ponieważ Właściciel onego nadto ma w ręku Taroków, trzeba więc tey Maści zadawać, w ktorey naywięcey i nayważnieyszych Kart mam w ręku. To się nazywa biczem, Właściciel Pagata zostaie przez to przymuszonym Maść zadaną w krótce Tarokiem przybić, i doznaie przeszkody, że Pagata ultimo zrobić nie może.

16. Gdy Pagat zrobiony lub przegrany, baczność graiących bierze swòy cel na Kròle. Staraniem iest każdego ile możności przyłożyć się, ażeby byli przegrane, albo też wydobyte, ażeby żaden ultimo nie był zrobiony. Tu zważyć należy:

a. Widząc że ktoś zamierza się Króla ktòrego ultimo zrobić, a ma ieszcze Tarokòw w ręku, trzeba się starać, ażeby te wprzòd były wydobyte, ponieważ przez to forse gry traci. — Jeżeli niema tego przypadku, trzeba w Maści iedney grać dopoty, dopoki potrzeba nie wymaga Kròla przybrać. —

b. Podług reguły trzeba zawsze wprzody na Króle obudwoch Przeciwników grać, nim się własnych wygra. —

c. Trzeba w ogolności z bicza swego naywiększego zadać.

d. Skoro ia z Maści zadaię, w ktòrey drugi ma renons, trzeci zaś Krola, nie powinienem w niey daley grać; ponieważ pomocnika mego w Tarokach osłabić mogę, lecz Królą przegranym nie zdołam zrobić.

e. Krole nie przegrane i niezrobione, iako też Pagat zostaią na Stole otwarto; każdy kładzie przed sobą, to co mu się dostalo. Gra gdy ukończona, każdy rachuie to co przed nim leży naprzykład:

A. ma przed sobą leżącego Pagata i Króla, B. dwoch Krolow, C. zaś iednego Krola, więc A. rachuie 15. B. 10. C. zaś 5. points. — A. odbiera od B. 5. od C. 10. B. zaś odbiera od C. 5. points.

17. Skoro Pagat i Krole są zrobione albo wydobyte, iuż reszta gry nie iest interessuiąca. Każdego iest w ow czas Staraniem tyle Sztychów i Figur od drugiego dostać i przybić, ile się tylko da zrobić. —

18. Gdy cała gra iest ukończona, każdy rachuie points swoie w Sztychach. Jak się to dzieie iuż się wyżey namieniło. Tu zaś trzeba ieszcze zważyć,

a. Wszystkie points, które mogą bydź rachowane, t. i. wszystkie Króle, Damy, Kawally, Walety, Taroki i Ladony wynoszą 78. points.

b. Skoro więc każdy z graiących z Kart swoich 26. points rachuie, więc żaden, iak się mówi, w Kartach ani wygrał ani przegrał: Tyle zaś ile ma niżey 26. points, musi drugim płacić. —

c. Do każdego Króla i do każdey Figury trzeba przy rachowaniu dwa Taroki albo Ladony dodać, co znaczy 5. i tak się też z innemi ma Figurami. —

d. Maiąc tyle Figur, iż do każdey 2. Taroków albo Ladonów dodać nie można, trzeba więc:

aa. ieżeli dwa ważące Karty Ladonami są obradzone od tych 1. a

bb. ieżeli wszystkie trzy Karty są Króle albo Figury, od nich 2. points odliczyć. —

Naprzykład, Dama Walet, i Ladon ieden nie rachuią 6. ale 5. tylko points, Król, Dama, i Kawall ieden nie rachuią 12. lecz 10. tylko points. —

Po tym wyobrażeniu gry Taroka pozostaią ieszcze,

Niektore reguły głowne i Skazowki dla graiących.

1. Pierwsza reguła iest, Taroki dokładnie, a ile bydź może i Maście przerachować. Szczegolnie zaś uważać należy; czyli Karty, w ręku pozostaiące, są naywyższe i biiące. Bez tey uwagi nie można w tey grze zręcznie sobie postępować.

2. Gdy rozdaiący Karty, omyli się, po nim idący dawać musi; ponieważ kladzenie Szkata iest istotnym Awantażem, ktory przez Omyłkę swoią tracić musi. —

3. Gdy rozdaiący Karty omyli się przy kładzeniu Szkata, nie wolno mu, iak się iuż wyżey namieniło, ani go rachować, ani go zgłosić. — Jeżeli omyłkę swoią przed zadaniem ieszcze spostrzeże, może ią poprawić; ieżeli zaś pierwsza żądana Karta iuż na stole leży, iuż nie wolno.

4. Jeżeli rozdaiący Karty w Szkacie umieścił Krola albo Matadora iakiego, nie wolno mu rachować go na karę. Kto całą albo połowę Kąwalleryi zgłosi, nie powinien żadney Karty z niey do Szkata włożyć. Jeżeli się to w czasie gry albo po grze postrzeże, zgłoszenie uczynione musi bydź cofnione. —

5. Do Maści zadaney, każdy dodawać musi, a kto tey Maści nie ma powinien ią tarokować

ti i, Tarokiem odbić. Rownie do Tarokü Tarok dodany bydź musi. Kto w tym zbłądzi, iest obowiązanym, wszelkie z tąd wynikłe Szkody nadgrodzić. —

6. Sky iest iedyna Karta; którą, iak się iuż wyżey namieniło, użyć można, gdzie i do czego się graiącemu podoba. Uczyni to naprzykład, gdy ma Figury nie obsadzone. Zada się na przykład Krol, a właściciel Skia ma w tey Maści Damę i Króla tylko, więc na Krola zadanego Skizować się będzie, ażeby nie miał potrzeby Kawala dodać. —

7. Skia kładzie Właściciel do innych Sztychów, i daie za niego Ladona temu, który Sztych zrobił.

8. Kto ma Pagata w ręku, lecz tak mało Taroków, że go ratować nie może, dobrze zrobi, gdy go za pierwszym razem iak Tarok zadano, doda. Musi to dla tego uczynić, ażeby Taroki we grze ieszcze pozostały, i ultimowanie Krola było przeszkodzone. —

9. Jeżeli zaś ten, który Pagata przegrać musi, sam ieszcze więcey ma Królow figurowych w ręku, i sam Szkata nie kładł; powinien się aż do ostatniego Momentu z Pagatem trzymać, albo iak się zwykło mowić, Tarokom wolne wyiscie do-

puścić, dla zapobieżenia przegraney reszty Krôlôw swoich.

10. Kto Pagata ma w ręku, iego ratować chce, i to może 7miu albo 8miu Tarokami uczynić, powinien bicza swego zagrać. Obowiązkiem iest oraz iego pilnie uważać, ktôry z iego Przeciwnikôw mały Tarok zadał. Na tego ktôry ich ma naywięcey, powinien rzut oka mieć, aby go przez iaką Maść do tarokowania powodował. —

11. Kto ma pôł Kawalleryi przez Krôla, musi, chcąc Krôla wyciągnąć i Forsy w Kolorze zatrzymać, natychmiast figurę zadać.

12. Co do subtelności zachodzących we grze Taroka, nie można dokładnych zupełnie ustanowić reguł. Każda bowiem gra ma swoie szczegolne położenie; do tey powinien się każdy dobry gracz stosować. —

13. Jeżeli Tarok z Sztychem wolno się gra, ten ktôry ani iednego Sztychu nie zrobił, odbiera od każdego z innych dwoch graczôw po 20. points. —

14. Czasem grywa się też Tarok (z pullą i) (pôł) każdy rozdaiący Karty kładzie Stawkę umowioną. Kto Pagata z ultimuie, bierze wszystko co w pulli stoi, powinien iednak rownie tyle dostawić, gdy go ultimo przegra. Kto Krôla zulty-

muie,

mnie, bierze połowę pulli, i musi połowę dostawić, gdy go ultimo przegra.

O Taroku we dwoch (*en deux*).

Tarok en deux grywa się przez dwie Osoby. Każda z nich z deymuie Kartę, ten który ma naywyższą daie naprzód Karty, albo kładzie Szkata.

Rozdaiący daie po 5. Kart, przeciwnikowi swemu 25. sobie zaś 28. Kart; reszta 25. Kart kładzie się na bok, i nie rachuie się do gry. Rozdaiący kładzie te 3. sobie więcey dane Karty, do Szkata. —

Zgłoszenie honorów i sposòb grania iest rownie tak iak w Taroku en trois; istotną iednak ròżnicą w kierunku gry iest Okoliczność ta, że 25. Kart pozostaie, o których wiedzieć nie można, iakie one są. —

Głowna reguła przy Taroku en deux iest ta, grę tym sposobem kierować, ażeby przeciwnik zadał mi każdą z Maści, dla tego abym wszystkie figury moie mògł dla siebie dostać.

Jeżeli nie mam zamiaru Pagata przeciwnika mego wydobyć, albo też własnego ratować, trzeba z tey Maści zadać, w którey figury nie mam.

Przy rachowaniu Sztychów nie biorą się iak w Taroku en trois po trzy, lecz zawsze po dwa tylko Karty.

Pagat rachuie we Śrzodku 15. ultimo 25. Król we Śrzodku 10. ultimo 15. points.

Tarok en deux grywa się iak Piket partyami aż do 100. points; i przytym rachuią się points. Lecz nie można iak w Pikiecie przepowiedzieć wygraną, lecz grę trzeba dokończyć. Kto na Końcu naywięcey points ma, nie tylko partyą wygrał, lecz ieszcze tyle points ile ma nad wygraną. Kto nie ma 50. points, przegrał partyą dubelt.

Naprzykład partya idzie o dwa Złote, każdy zaś point po 2. grosze. Gdybym więc, grawszy 1. 2. albo więcey razy 120. points był wygrał, a przeciwnik móy 90; miałbym zatym 1. partyą i 80. points, a przez to 2 zł. albo 60 groszów. Co się tym sposobem oznacza :

60 —

Jeżeli móy Przeciwnik nie ma 50; wygrywam partyą double, więc 2 złote i naznaczam zamiast — dwoyką 2. —

Wygrane points piszą się przez oświadczenie honorów i przez to co sie w karcie wygrywa, przed każdym siedzącym przy grze.

Taroklomber (*Taroc l'Hombre*).

Maiący wiadowość o zwyczaynym powyżey opisanym Taroku, łatwo mu będzie nabydź oney o Taroklombrze. Istotna różnica między obydwoma grami iest w ogolności następuiąca. W Taroku zwyczaynym poznaie się nieprzyiaciela powszechnego dopiero w czasie gry samey, i walczy się przeciwko Właścicielowi Pagata albo Króla iakowego, który ultimowany bydź może, z łącznemi siłami; graiący łączy się więc to przeciwko temu to przeciwko owemu, zaczym nieprzyiaciel powszechny iest w tey samey grze odmiennym. — Idzie tu iednak zawsze o Interess prywatny każdego, przeciwko wspolnym nieprzyiacielem złączonego gracza, który, iak podług natury rzeczy samo się rozumie, Interessowi dobra powszechnego, nie ulega. Tym to sposobem gra ta iest Obrazem Ważnieyszych gry Polityki Rządów.

Przy Taroklombrze zaraz na początku gry oświadcza się ieden z graiących bydź nieprzyiacielem wspolnym wszystkich innych, i niemasz tu

prywatnego Interessu, przez ktòryby ieden z przymierzonych mógl bydż od natarczywego nacierania na wspolnego nieprzyiaciela wstrzymanym. Ponieważ ten Ostatni powinien naymniey 40. points zrobić, chcąc zostać Zwycięźcą, 39. points czynią grę stoiącą, a przez mnieyszą liczbę iest wcale przegrana. Powszechnym bydź nieprzyiacielem czyni się zgłoszeniem, że się chce grać Solo, a Uno, a Due, albo a Tre. Przy pierwszym sposobie grywa się bez zamienienia Karty od współgraczòw, przy innych zaś zamienia się iedna, dwie albo trzy Karty. Solo ma pierwszeństwo przed a Uno, to zaś przed a Due i. t. d. Za każdy nadliczbowy point płaci się 1. 2. 3. 6. podług tego czyli a Tre, a Due, a Uno lub Solo iest grano, a oprócz tego płaci się ieszcze dziesięciorako za każdy sposòb lub gatunek grania, a Setno wylicza się Zwycięźcy za Tout. — Co się zaś tyczy tego, ktòry Karty Szkata dostaie, gra odbywa się dwoiakim sposobem. — W iednym sposobie dostaną się temu, ktòry Karty rozdaie, a w drugim temu, ktòry się graczem bydź oświadcza. — Z powodu wielu zdarzyć się mogących Kombinacyòw gra tego gatunku iest nayzabawnieyszą, iak się z następuiącego roztrząśnienia dokładnego okaże. —

1. Taroklomber grywa się z zwyczaynemi Kartami do Taroka użytemi w liczbie 78. sztuk, z których Taroki nayprzód uważać należy. Idą wszystkie porządkiem aż do XXI. i oznaczaią niby Trumfy, któremi wszystkie inne Karty i Maście mogą bydź odbite. —

Taroki muszą albo poddać się albo wyiść skoro się z nich zadaie, albo też takiey Maści którey dodać nie można; wyiąwszy Skïa, który aż do ostatniego Sztychu w ręku pozostaie się. —

XXI. iest pomiędzy wszystkiemi naywyższy Tarok i liczy 5. points.

Pagat Numerem I. oznaczony odbiia też wszystkie inne Maście, może iednak przez każdy inny Tarok być odbitym, i znaczy rownie 5. points. —

Do tych 21. Taroków liczy się oraz wzmiankowany Ski (Scus) wyobrażaiący Arlikina. Chcąc go zręcznie i z pożytkiem użyć, trzeba nie mało dołożyć baczności, i sprowadza Właścicielowi swemu 1. honor 5. Marków wartuiący, przy rachowaniu.

Oprócz tego są ieszcze 56. Kart, z których na każdą Maść po 14. wypada. Figury których

w każdym kolorze iest 4. następuią w porządku: Krol, Dama, Caval (Kawall) Walet. —

Krol biie Damę, ta Kawalla albo Jeźdzca, ten zaś Waleta albo Niźnika, ten biie Assa w Maści czerwoney i dziesiątkę w czarney.

Krol rachuie 5. Dama 4. Kawall 3. a Walet 2 points.

Po niemi idą prożne Karty, ktore poiedyńczo żaden point nie czynią, lecz trzy w kupie iedną Markę znaczą.

Przy odbiianiu maią podwoyny porządek. — W Maści czerwoney odbiia Ponta albo Ass Dwoykę, ta zaś Troykę, ta znowu Czworkę a ta Piątkę i. t. d. w czarney zaś Dziesiątka Dziewiątkę, tą Ośmkę, a tą znowu Siodmkę i. t. d.

Zwyczay teraźnieyszego grania iest dwoiaki, ieden sposob iest dawnieyszy, drugi nowszy, co przy rozdaniu Kart, przy prawie do kładzienia Szkata lub wyrzucania, i ustanowieniu grą znaczne Odmiany sprawuie.

A. podług starego Sposobu.

Ktory iest oraz naytrudnieyszy, daie rozdawaiący Karty współgraiącym (trzech mogą tylko grać

razem, bo ieżeli czterech do iedney chcą należeć Partyi, więc ieden musi bydź Królem) i sobie samemu po 5. Kart, razem ma oraz prawo kłaść Szkata. To iest odkłada trzy Karty, ponieważ ie na końcu iako Superatę nad 25. dostał. —

Przytym zważyć należy następuiące reguły:

1, XXI. Pagat i Ski nie mogą nigdy bydź na bok odłożone, albo odrzucone, rownie też ani Krol, ani inny Tarok. Wreszcie wolno odrzucić Damę, Ieździca, Waleta i prożne Karty. To wszystko stosować się powinno do położenia Kart w ręku się znayduiących i do podobieństwa czyli samemu czyli też wspołgraczowi ktoremu grać wypada. Trzeba iednak nadewszystko ieżeli bydź może i ieżeli iest z pożytkiem, z iedney Maści odrzucić się, dla tego ażeby graiącemu Karty z tey Maści odbić, i figury w niey wychodzące wygrać można, albo też Pagata, maiąc go, i gdyby przez rownoważną Kartę nie był obsadzony, dogodnie do domu sprowadzić.

2. Jeżeli zaś przy małey liczbie Taroków znaydą się wiele figur, ułożyć ie trzeba, ktore do Szkatu dostać się mogą.

3. Położenie czyli układanie Szkatu iest zawsze z wielkim pożytkiem, bądź żeby układaiący

go sam, bądź żeby inny z iego wspołgraczòw grał. —

4. Ściśle wziąwszy iest cztery Stopnie grania iako to: *à Tré*, *à Duo*, *à Uno*, *Solo*.

a. *à Tré*, albo też *à trio* nie grywa się, i Karty rozdaią się na nowo, ieżeli w koło passuią, co iednak bydź może, lubo się bardzo rzadko zdarzy, za co pierwszy *à personne* (od każdego) dobrowolnie umowioną liczbę Markòw odbiera; więc trzy tylko gatunki są używane:

b. Skoro ieden Wspołgraczów oświadcza się à Duo grać, chce przez to mòwić, że przy pomocy dwoch Kart liczbowych, ktòrych sobie dać każe, i za które 2. z swoich odda, więcey iak 39. points zrobić odważa się. —

c. à Uno oświadczywszy się, znaczy że iedną tylko Kartę liczbową zamienić sobie życzę, za którą rownie iedną z swoich dać trzeba, chcąc grę swoią wygrać.

d. graiąc Solo nie można od przeciwnych graczów żądać zamiany Karty, trzeba więc

mieć lepsze Karty iak przy grze a Due i à Uno. —

5. Każda gra iest wygrana skoro Karty w Sztychach zabrane czynią 40. points; lecz 39. points robią ią remis, a niżey tey liczby — wcale przegraną. —

6. Pierwszy po lewey stronie rozdaiącego Karty siedzący wspołgraiący, ma prawo naprzód mòwienia. Nie widziawszy ani obeyrzawszy wprzódy partyą Kart swoich, wolno mu zaraz *à Trio*, wymòwić. —

7. Jeżeli zaś to nie będzie grano, i on sam łatwo wnieść może, że dway iego Wspołgracze wywyższyć się to iest, więcey mówić mogą, może więc tymczasem Karty swoie przeyrzeć i urządzić. Jeżeli drugi powie *à Due*, on zaś widzi, że sam wygrać może, odpowie więc: ia dotrzymam; lecz ieżeli pomiarkuie, że nawet z dwoma żądać się maiącemi Kartami nad 30. points zrobić nie iest w stanie, passuie więc. —

8. Jeżeli drugi powie tylko iedne *à Uno*, on zaś miarkuie, że sam wygrać może, wolno mu grać; ten sam przypadek ma mieysce przy grze Solo. Zowią tą, rekę mieć, którą pierwszy przeciw drugiemu, i gdy ten passował, przeciw trze-

ciemu, a drugi przeciw ostatniemu tylko mieć może.

9. Preferencya (Preference) zawiera to tylko że grze *à Due*, gra *à Uno*, tey zaś Solo pierwszeństwo bierze.

10. Oświadczenie i rękę mieć są zawsze zyskowne stosunki; bo podług iednego można zaraz ustanowić co ma bydź grane, a podług drugiego można zawsze otrzymać. —

11. Niektore Reguły i Skazowki

a. Dla zadaiącego czyli graiącego, Gdy Kartą będzie rozdana i urządzona, trzeba partyą Kart swoich rozważyć, i liczbę figur w ręku znayduiących się przerachować. —

12. Pierwszy, który Karty naprzód dostaie, ma prawo oswiadczyć się, a ieżeli znaydzie, że przy pomocy dwoch żądać się maiących Kart, więcey iak 39. points zrobić może, niech mówi *à Due*.

13. Grę *à Duo* iest łatwiey iak grę *à Uno* albo Solo wygrać, ponieważ wolno dwa Karty liczbowe, które tey grze mocy i trwałości dodać mogą, żądać; Trzebą iednak zawsze na odrzuca-

iącego Karty usilną mieć baczność, ponieważ on iest przeciwnikiem.

14. Jeżeli naprzykład mam Ośm Taroków oraz Skïa (*Scűs*,) dwa Króle, wraz z dwiema Damami iedney Maści, można więc *à Duc* mòwić i grać. W takim bowiem przypadku żąda się od drugiego gracza XXI. i ieszcze iednego Kròla, a gra musi bydź wygrana, ieżeli należycie grana będzie, i ieżeli nadzwyczayne nie wydarzą się wypadki.

15. Maiąc w Kartach 10. 11. albo 12. Tarokòw bez Skïa (*Skűs*) i Pagata, trzema Królami, iedną Damą i trzema Ieźdzcami można grać *à Uno*. Do tego żądać tylko należy iedną Kartę lecz naydogodnieyszą. —

16. Pomiędzy Kartami, które od przeciwników żądać można, są następuiące zawsze naylepsze: XXI. Kròl, ieżeli więcey mam figur tey Maści, Skï (*Skűs*) ieżeli ma Damę, albo Ieźdca raz obradzonego, albo Pagata Siedmiu albo Ośmiu Tarokami okrywać, Pagat zaś sam, maiąc w ręku wiele Tarokòw.

17. Sposòb iak Karta po Karcie ma bydź grana, nie może bydź tu opisany, rownie iak położenie wszystkich Kart. —

18. Trzeba iednak zważyć, iż należy takie zadawać Karty które Taroków kosztuią; albo też maiąc za wiele figur, i obawiaiąc się że mogą bydź Tarokami zabrane, trzeba Taroka bić. —

19. Chcąc grać Solo trzeba mieć Karty liczbowe wraz znaczną Liczbą Taroków, albo też przy wielu Kartach prożnych, które iednak dwoch tylko Maści bydź mogą, szczegolnie wielką liczbę Taroków, ponieważ w tym razie nie wolno żądać naymnieyszey Karty od przeciwników. Z gry *à Uno* można pewnie wnosić, czego do gry Solo mieć potrzeba, chcąc ie wygrać.

20. Naygłownieyszą regułą iest grać z pewnością i podług Planu sobie ułożonego, iak przy wszystkich innych grach, tak też i w tey grze, iest oraz większym pożytkiem niż ażardowanie, co nigdy dowcipnego sposobu grania znakiem bydź nie może.

b. Dla przeciwników.

21. Łatwiey iest grę swoią własną kierować, iak przeciwników. Graiący bowiem ma zwyczaynie nieiakąś Całość w swoich Kartach, i z tey gry robi swoie Wnioski. Gdy przeciwnie drugie dwa przeciwnicy powinny wprzòd stan wszystkich Kart przenikać, grze swoiey przeciwney dać Kie-

runek, nie wiedząc nawet co który z nich mieć może w rękach. Tym sposobem można przez naymnieyszą Omyłkę cały Plan i Direkcyą gry przeciwney zgorszyć, a graiącemu bardzo wiele dopomodz. I w tym nawet razie iest aż nadto wiele przypadków, ażeby ie opisać można, iakim sposobem przeciwnik zachować się ma; niektore iednak Uwagi przytoczyć można.

22. Jeżeli graiący znayduie się we Śrzodku, przeciwnik iego po prawey siedzący powinien, skoro gra się poczyna, Maście zadawać; a to dla odkrycia Stanu gry i Kart.

23. Nadewszystko powinien się starać Szkata dotknąć a to przez zadanie tey Maści, z którey Kartę przez Zamianę od graiącego dostał, albo inney, w którey znaczny ma Sekwens, przez co Taroki graiącego osłabione zostaną. Przez to zyska i drugi przeciwnik za ręką siedzący odbieraiąc niby Informacyą, którey Maści ma daley grać, gdy koley na niego przypadnie.

24. Zadawanie różnych Maści ma i to ieszcze dobrego, ażeby albo figury, ieżeli ie sam graiący posiada, były wydobyte, albo ieżeli się w ręku przyiaciela znayduią, ażeby mogły bydź nabyte. Jeżeli zaś pierwszy Przeciwnik ma wiele Taroków bez Pagata, może bić Taroka, dla wypro-

wadzenia go albo z ręki graiącego, albo też Pomocnika.

25. Naprzykład ieżeli ma XX i XXI. powinien więc przez Zadanie iednego, Pagata ieżeli go przyiaciel ma w ręku zabezpieczyć; bo ieżeli graiący Taroka odbiie, co się niechętnie robi, ponieważ wymaga Karty XXI. może więc, gdy znowu do zadania przyidzie, Pagata drugim wysokim Tarokiem do Domu sprowadzić; ieżeli zaś graiący nie przebiie, więc Pomocnik dodaie go natychmiast.

26. Rachowanie Kart maściowych iest dla Przeciwników i graiącego rownie tak ważnym przedmiotem, iak rachowanie Taroków. Kto nie rachuie, nigdy dobrze grać nie może, lecz nie wolno podług samey Natury gry, głośno rachować, ani też o liczbie iuż do siebie wziętych i zabitych Tarokach pytać się.

27. Jeżeli graiący iest za ręką, więc ten, który pierwszy raz zadaie, poczęści z przyczyny Pagata po części też z przyczyny Maści, Taroka dodać musi; wyiąwszy, gdyby naywiększe było podobieństwo, Szkata natychmiast trafić. —

28. Jeżeli drugi Przeciwnik ma Pagata z kilku tylko małemi Tarokami obsadzonego, powinien

naymnieyszym przybić, dla dania do poznania, że Pomocnik iego, gdy koley na niego przypadnie i gdy o Maści odrzuconey ieszcze nie wiadomo, iuż więcey Taroków bić nie może.

29. Jeżeli zaś ma wiele i wysokie Taroki z Pagatem i bez niego, niech zadanego Taroka z wysokim przebiie, ażeby albo do zadania dostał się, albo też graiącego przymusić, dla przebicia wysokiego użyć Taroka.

30. Często się zdarza, że graiący z powodu Mnogości Taroków, XXI. nie pożąda, ten więc który go ma, niech go zadaie, ażeby przez to Pagata, ieżeliby się w ręku przyiaciela znaydował, mógł wygrać.

31. Obydwa, tak gracz iako też przeciwnik powinni się przy tym sposobie grania strzedz z figurami nie zbyt za długo pozostawać, ponieważ przez Taroki, albo przez renonsowanie Maść, co często uskutecsnione bydź może, przegrane bydź mogą. Z tąd iasno okazuie się, że rachowanie trumfów i Maści iest bardzo potrzebne, że uwaga nad stanem Kart iest naygłownieyszą rzeczą. —

B. Przy drugim Gatunku Taroklombra.

Który iest łatwieyszym, bierze rozdaiący nayprzód trzy zwierzchne Karty z tallii zdeymowaney, kładzie ie na bok, i daie potym swoim dwom Współgraczom i sobie po 25. Kart. —

Owe trzy odłączone Karty, które oraz Szkatem nazywane bywaią, odbiera ten, któremu grać wolno.

Byłyby więc tu trzy stopnie gry, to iest 1) à Due, 2) à Uno, 3) Solo, z których iednak dwa tylko ostatnie grane bywaią.

A. due może pierwszy Współgracz, a ieżeli ten passował, drugi oświadczyć, ieżeli zaś i trzeci passuie, więc Karty rzucaią się do kupy, i rozdane będą przez następuiącego na nowo, który pierwszym był na ręku. —

Ten przypadek często się zdarza, ten zaś który Karty nayprzód dostał, odbiera od każdego *(à personne)* podług upodobania liczbę Marków.

Przy grze à Uno żąda się, iak podług pierwszego sposobu grania iedna Karta, za którą daie się inna w zamianę. —

Graiąc zaś Solo, nie wolno żądać Karty od drugich współgraczów.

Prawo

Prawo do oświadczenia, czego się grać chce, ma znowu ten nayprzòd, ktòry od daiącego pierwsze odbiera Karty. Jeżeli ten passuie, więc prawo te służy drugiemu przed trzecim. Mogą bydź wprawdzie Karty tak rozdane, że dwoch iedną i tę samą grę (à Uno albo Solo) grać chcą, lecz w ten czas decyduie, kto ma rękę. —

Preferencya (*Preference*) urządza, że Solo ma pierwszeństwo przed à Uno. —

Graiący ma Awantaż z kładzenia Szkata, z tey więc przyczyny wolno mu owe trzy odłożone Karty wziąść. Co ma odrzucić, powyżey się namieniło, a iak się to nayskuteczniey dziać może, powinna pozycya Kart okazać.

Reguły i Skazowki.

1. Dla graiącego.

Gdy przy tym sposobie grania, wolno nie tylko graiącemu żądać Karty, lecz oraz kupować i odrzucać, może więc prędzey grę ażardować, niż w powyższym sposobie. Przy kupowaniu zamierza się 5. points nabyć; i lubo się często zdarza, że się same prożne dostaną Karty, ktòre grę w ręku będącą psuć mogą; z tym wszystkim wydarza się też czasem, że można 10. 12 i 15. points w nich znaleść.

Dobieranie Kart rachuie się 5. żądana Karta przy à Uno 5. co czyni 10. points iedne à Uno granie; lecz w ten czas powinien bydź cały rząd Taroków, i żadna Odmiana w Maściach. —

Przy grze Solo nie można też żądać Karty, trzeba więc, chcąc ie wygrać, przynaymniey 30. points w kartach w ręku się maiących.

Co można odrzucić, a co nie można, czego żądać i czego nie żądać należy, iest tak iak przy pierwszym sposobie.

Iakim sposobem gra zostaie wygraną, remis, i przegraną iuż się powyżey namieniło.

2. Dla Przeciwników.

Przeciwnicy powinny się tu tak zachować, iak przy sposobie dawnieyszym. Powinny iednak na to mieć baczenie, ażeby graiący sam Karty odrzucał.

Tout.

Można w tey grze wszystkie Sztychy zrobić, i to się zowie: Tout. Do tego należy albo nay-większa Część Taroków, wraz z niektoremi wysokiemi dla wyciągnienia reszty, albo też mnieysza ich liczba, lecz same nieprzebite, dla przebicia

drugich. Należy ieszcze ażeby inne Karty po części nie były przebite, po części przez dodawanie przeciwników, którzy do Maści dodawać muszą, albo się omylić mogą, nie były do zabrania.

Jeżeli ieden z dwoch Przeciwników ma Szkïa a graiący zrobi Tout, trzeba nawet i tę Kartę mu dodać. —

Zapłacenia Tuta (Tout) zależy od Układu.

O używaniu nayważnieyszych Kart.

1. O XXI. Ta Karta iest iak iuż wiadoma naywyższy Tarok, a zatym bardzo wiele od niego zależy. —

Jeżeli przy nim mam ieszcze nizkie Taroki, trzeba go, gdy Taroka przebiiaią dopoki bydź może i iest z pożytkiem, przetrzymać, i nie zaraz z nim przebić. —

Jeżeli zaś przy nim mam XIX i XVII, i tam daley, użyć go w ten czas mogę gdy XX od przeciwników iest zadana. —

Mnogość i Wyższość Taroków decyduią Użytek iego wcześnieyszy i poźnieyszy.

2. O Szkiiu (*Scüs*) Na tego trzeba mieć nayściśleyszą baczność, ponieważ on wszystkie Karty

zasłania (t. i. można go zamiast każdą inną Kartę dodać) a nigdy zabranym bydź nie może.

Można go zamiast Taroka, albo figury i do prożnych nawet Kart dodawać. Naprzykład ieżeli mam Damę nie obsadzoną, a zadano iey Króla, więc skizuię się t. i. odrzucam go do swoich Kart i dodaię do Lezy (do zbioru) iedną z zabranych Kart prożnych. Tym to sposobem okrywa przy zadaniu Króla i Damy, Iedzca, gdy ten dwa razy iest obsadzony, a przy zadaniu Króla, Damy, i Iedzca, Waleta, gdy dwie tylko Karty ma obok siebie.

Te wysługę czyni pod czas gry, raz tylko.

3. O Pagacie. Ta Karta, ponieważ 5. points rachuie, a do wygraney i do przeciwney wiele ma wpływu, a nawet przez każdy Tarok może bydź przebita, ściąga baczność graiących aż do iey wyścia na siebie.

Jeżeli graiący nie dostał go pomiędzy rozdanemi Kartami, może go sobie w ten czas dać kazać, gdy ma wiele Taroków, albo gdy nayglownieysze już posiada Karty, i gdy go może albo przy Maści nie odebraney, lub też odrzuconey, zagarnąć.

Ieszcze cokolwiek o Kładzeniu Szkata.

Jakie Karty odrzucone bydź mogą, iuż się wyżey namieniło; używa się iednak niektorych forteli, które lubo nie zawsze, lecz nayczęściey są korzystne.

Przy kładzeniu Szkata trzeba iakowey Odmiany używać, która przeciwników w błąd wprowadzić może, i która nie dozwala łatwe przeniknienie Dyspozycyi gry. —

Czasami można się z iedney Maści odrzucić, czasem też iedną tylko Kartę tey Maści zatrzymać, i takie Karty w Zamianę żądać, przez które Szkat nie będzie łatwo wydany. —

Używa się zwyczaynie 2. Taillów Kart, z których iedna to iest z którą nayprzód graną, zawsze przez Wpołgraiącego po prawey stronie rozdaiącemu siedzącego, a ieżeli czterech graią przez tego, który iest Królem, mieszaną bywa. —

Rozdaiący Karty musi Kartę mieszaną powtornie mieszać, i dopiero do zdeymowania podać. W czasie rozdania Kart nie wolno mu oglądać Karty pod spodem będące, ponieważ to łatwo podeyrzanie wzbudzić może.

Przy drugim gatunku zwierzchue Karty leżą dopoty nieużyte, dopoki ie ten któremu wolno

grać, nie wziął. Tych oglądać ani wprzòd ani pożniey nikomu nie wolno.

Opuszczone Mieszanie Kart naprzòd albo powtornie, wprzòd lub poźniey Oglądanie Szkata, Niedbałość w przętrzymaniu Kart są wszystko Niecnoty gry. —

O rachowaniu zabranych Kart przez Sztychy.

Po ukończoney grze, rachuie się. Bardzo wiele Kart przy rachowaniu nie znaczą niczym poiedynczo, lecz następuiące rachuią się przy Obrachowaniu points:

XXI. Pagat, Scûs, ieden Kròl, iedna Dama ieden Ieździec, ieden Walet, trzy prózne Karty znaczą 1. point. Do każdey Karty liczbowey trzeba 2. prózne dołożyć; z trzech liczbowych Kart odrachuie się 2. a ż dwoch liczbowych i ż iedną pròżną Kartą, iedno.

O Zapłaceniu.

Przy pierwszym sposobie placi się à Due z 30. Markami, i każdy nad 39. wygranych point

podwoyne od każdego; Uno kosztuie każdemu 30. Marków, a każdy wygrany point płaci się ieszcze potroynie.

Solo powoduie zapłatę 60 Marków, a każdy point rachuie się Sześciororazy. —

Przy drugim sposobie płaci się à Uno rownie tak, iak przy pierwszym. Lecz Solo kosztuie 50 Marków, i każdy point 5.

Tout przy à Due podług pierwszego sposobu kosztuie 200 Marków, przy à Uno 300, przy Solo 600. — Tout przy à Uno podług nowszych reguł 300, a przy Solo 500 Marków.

Niektòrzy każą sobie ieszcze points płacić, które podług stopniów gry rachuią się.

Tey gry nauczyć się może tylko ten, ktòry ma dar Natężenia Umysłu swego, bo bez tego nigdy się nauczyć nie można; ponieważ iest wielkiey rozciągłości i różne ma Odmiany. — Taż sama

rozciągłość i Mnogość Dyzpozycyòw czynią ią trudno do nauczenia, lecz oraz tak przyiemną, iż żaden ieszcze, który ią grać umie, wstrętu do niey nie miał.

Sposòb
do nauczenia się
Gry
Bostona, Pikiety i Kasino

przez

Teodora Engelmana.

A

Gra Boston.

---

1. Gra Boston grywa się, z 52. Kartami we cztery Osoby. Karty znaczą iak przy Wistcie, gdzie Ass iest naywyższą, a Dwòyka naymnieyszą Kartą.

2. Jak zwyczaynie wyciągaią się 4. Karty o mieysca, i kładą się na Stół.

3. Pierwszeństwo ustanawia się przez odbiianie się Kart w Kolei zasiadaiących graczòw, gdzie w ten czas pierwszy Ass iest Couleur Superieure albo Naywyższą Maścią, a ten, ktoremu on się dostanie iest naprzòd rozdaiącym Karty.

4. Inna czerwona albo czarna Maść iest żwyczaynym albo drugim Kòlorem. Gra w tamtey Maści, przewyższa grę w tey Maści, obydwie zaś przewyższaią czerwone albo czarne nie wyświęcone.

5. Trzeba zawsze bądź niebieską bądź czerwoną tallią, którą się rozdawać zaczęto, w czasie całey partyi dochować, a nawet, gdyby się przez Omyłkę zmieniła, wziąść na powrot. —

6. Karty rozdaią się poiedyńczo, albo po 2. naywięcey po 3. iak się każdemu rozdaiącemu podoba, od lewey zacząwszy, tak iak przy Wistcie.

7. Rozdaiący Karty kładzie każdego razu 4. Marki, i z temi to Stawkami i Blokiem albo Stawką Zasadną, którą zwyczaynie z 8miu Marków ustanawia się, podwyższaią w grach przegranych Remysy albo bety iak przy Lombrze.

8. Kto się w rozdaniu omyli, Kartę przewròci i. t. d. daie na nowo, i kładzie Stawkę raz ieszcze.

8. Jeżeli Karta iedna w Talonie znaydzie się przewrocona, trzeba na nowo rozdać.

10. Trumfa albo a tout ustanawia sam graiący, skoro reszta Osòb zapassowała. Mizery (Miseres) zaś nie maią trumfòw. —

11. Każda gra bez cudzey pomocy grywaną bywa, tak że zawsze trzech Przeciwnikòw.

12. Kto naprzeciwko rozdaiącego siedzi, miesza drugą tallią Kart, a kto graiącemu na przeciwko siedzi, iest obowiązany zbierać Sztychy gry przeciwney.

13. Skoro wszyscy passuią, więc każdy stawia 2. Marki do pulli, i Karty rozdaią się na nowo.

14. Oświadczenie chcieć bydź graiącym, czyni się przez Oznaymienie liczby Sztychów, które odważam się zrobić, albo też sposobu, którym żadnego Sztychu zrobić zamyślam.

15. Naymnieysza gra iest Boston, albo 5. Sztychów, która tak iak wszystkie inne gry Sztychowe, z Kolorem albo Superieure zapowiada się. Druga gra iest małe Misere, albo żaden Sztych. Trzecia, wielki Boston albo 6. Sztychów i. t. d. iak porządek w Tabelli na Końcu umieszczoney okazuie.

16. Przy przewyższaniu Oświadczenia przez drugiego uczynionego ogłasza się Maść tylko w ogolności, lecz ustanawia się w ten czas dopiero lepsza, skoro Ofiaruiący sam grę w Maści iakowey chce otrzymać. —

17. Wszystkie Misery (Miseres) są to gry bez Sztychu. Przy małym Misere wolno graiącemu iedną Kartę ukrytą na bok kłaść; przy wielkim zaś Misere z wszystkiemi 13tu Kartami żadnego Sztychu nie zrobić. Przy małym Misere partout albo ouverte (albo też Misere sur Table) kładzie iedną Kartę ukrytą z ręki, drugie zaś 12. otwarto na Stół; a przy wielkim Misere ouverte (Nullissimo) muszą wszystkie 13. Kart bydź odkryte.

Kładziemy tu na probę kilka gry, które się zdarzyły i wygrane były:

a. w Piku: Ass W. 5. 3. 2. w Ker: W. 8. 7. 3. 2. w treflu: 5. 2.

b. w Ker: W. 8. 3. 2. w Pik: 4. 3. w Karo: W 7. 4. 2. w treflu: 4. 2.

c. w Pik: W. 4. 3. 2. w Ker: K. D. W. 8. 7. 4. 3. 2.

Do nie przegrania byłoby na przykład:

a. w Pik: A. W. 10. 7. 6. 3. 2. w Ker: 8. 4. 3. 2. w Treflu: 4. 2.

18. Trzy sposoby Misere forcée można oraz do razu oświadczyć, będąc gry swoiey pewnym, i nie potrzeba do tego wprzód przez 7. 9. i 11. Sztychów bydź przymuszonym. Idą tak iak reszta Miserów, i płacą się tylko wyżey.

19. Każdy iest obowiązany grę zapowiedzianą grać, chocby znalazł, iż za wysoko iest zadana.

20. Kto zadaną liczbę Sztychów nie dostawi, albo też przy Misere, ieden Sztych zrobi, stawia Bête, i płaci za grę. —

21. Kto zapowiada małą grę, nie może poty sam się przewyższyć, poki przez drugiego nie będzie przewyższonym. —

22. Nie płaci się więcey iak tyle tylko, ile zapowiedziano. —

23. Trzeba do wszystkich Maści dodawać, nie iest iednak obowiązkiem Renonsy trumfami bić.

24. Zaprzeczenie Maści, którą mam, czyni grę albo wygraną albo przegraną, a Przeciwnik, popełniaiący błąd takowy, musi odchozące bety nadgrodzić.

25. Ten który gra Misere ouverte, nie może nigdy przez fałszywe zaprzeczenie grę swoią wygrać, ponieważ powinność Przeciwników wymaga przed przewroceniem Sztychu, takowe kazać poprawić.

26. Los każdego Sztychu iest udecydowany, gdy takowy albo iest przewrócony, albo też gdy już na nowo iest zadano. Nim iedno lub drugie nastąpi, wolno w prawdzie, gdy się dodawać należało, fałszywą Kartę wziąść na powrot; lecz nie wolno iuż Sztychu przybić, skoro w ręku mnieysze znayduią się Karty. Bowiem Kartą, która raz z ręku wyszła, nie może iuż więcey na powrot bydź wzięta.

27. Jeżeli kto na początku fałszywie zadał, tak iak gdyby był pierwszym, a Sztych iuż iest przewrocony, albo że na nowo iuż będzie zadano, więc porządek ten utrzymać się powinien.

28. Z tey Maści, ktorą ieden z graiących fałszywie zadaiąc był pokazał, nie wolno współgraiącemu w tey samey Kolei zadawać.

29. Wszystkie Sztychy muszą bydź natychmiast przewrocone, a naynowszy Sztych wolno do poty tylko obeyrzeć, do poki znowu na nowo nie będzie zadano.

Gdy który z Przeciwników iedną albo więcey Kart przed ukończoną grą — chyba żeby graiący sam Kartę swoią iuż był pokazał — odkrywa, robi przez to grę wygraną, i iest obowiązanym odchodzące bety zwròcić.

31. Kto zupełnie za reką, albo czwartą Kartą graiącemu Misere, Sztych odbiie, ktòrego mu zostawić mògł, nadgradza, ieżèli gra w reszcie nie iest Kaput, odchodzące bety, i płaci sam ieden.

32. Gdy ktòry z graiących grę swoią iakoby przegraną rzuca, stawiać musi bete, choćby się nawet potym okazało, że byłaby wygrana.

33. Trzeba naywyższe bèty nayprzód dogrywać. —

34. Żadnemu Przeciwnikowi nie wolno przed ręką dorzucać; ieżeliby zaś gracz sam to uczynił, zrzekłby się przez to zaręki. —

35. Karta fałszywa (czyli mylna) ktora się po zadaniu odkryie, nie może graczowi szkodzić; ieżeli zaś iego własna Karta po zadaniu odkryie się bydź mylną, więc grę zapłacić i bety stawić musi. —

Gra Boston ma to bydź, iak wiadomo, wyobrażeniem Woyny Angielsko - pułnocney Amerykańskiey, a Boston iest to Miasto, gdzie kroki nieprzyiacielskie swòy początek wzięły. Iedność czyli Concordia była Skutkiem Rewolucyi: to iest trzynastu ziednoczonych Stanòw. — I lubo ta gra zdaię się bydź zawiklaną, można ią iednak w kwadransie albo puł godziny nauczyć się, tylko że tu mowa o grzę w całości, ponieważ niezliczone Subtelności, które w szczegolności dla przeciwników w tey grze są obięte, opisać lub rozbierać, iest niemożnością. —

Położenie Przeciwnika każdego iest szczegolnie interessuiące, i wymaga nie mało uwagi. Lecz regułòw w tey mierze ustanowić, iest trudno. Możnaby w prawdzie za regułę położyć że na przykład nie należy Maści takowey zadawać, z którey mam tylko Assa bez Swity; że się należy takiey grać Maści, z ktòrey są mało i mniey ważące Karty, zwłaszcza kiedy graiący zaraz za ręką siedzi, że go raczey do przebicia przywieść należy i. t. d. Albo przy Misere naprzykład; że się o Renonsy starać trzeba, że starać się należy ażeby graiący Misere ile możności rzadko się za ręką dostał, lecz raczey, żeby we Srzodku sosta-

wał *); ażeby mu, zwłaszcza kiedy drugą Kartę przepuścić musi, małą zadać Kartę; ażeby nayczęściey w zadaniu powtorzyć, co pierwszy zadał i. t. d. Lecz i te reguły maią swoie Excepcye, a gracz uważny potrafi mimo tego w krótce zrobić dla siebie zasady, i wynaleść Modyfikacye. Nadewszystko zrobi sobie przy grze przeciwney tak dużo interessuiącey przy Misere Ouverte, plan dokładny. Co szczególnie należycie rozważone bydź powinno. — Że nie trzeba za drugim albo trzecim razem grę zaraz porzucić, lecz raczey w głąb gry wdać się, dla nabrania gustu w niey, rozumie się samo przez się. —

Zapłacenie gry.

okazuie Taryfa Opłaty oznaczona Litterą A. która na tęgim papierze zlepioną, przy grze mieć można. Chcąc iednak ażeby honory i nadlicz-

---

*) Reguła ta stosuie się prawie do wszystkich grów, i zdaie się bydź wszędzie ważną. Zawsze bowiem granie iest niepewne, zostaiąc tylko we Srzodku. A nawet bydź mogą Przypadki, że przyiacielowi swemu odbić trzeba Assa, dla dosiągnienia owego zamiaru przeciwko graczowi Stzych biorącemu. —

bowe Sztychy swòy walor miały, trzeba podług następney grać tablicy; lubo co do honorów przy każdey Tabellie o ustanowioną Wartość zgodzić się można.

Progressya, którą iednak z opuszczeniem tylko Miserów osądzićby należało, powinnaby była w grze przedostatniey bydź mocnieyszą, lecz w ten czas byłyby points za wysoko urosły. Z tey samey przyczyny; i dla nie przeszkadzenia prostocie, Opłacenie Pierwszych i Matadorów, iako też Kodillia mieysca nie maią. Mimo tego właściwa proporcya gry wyższych, ile że się rzadko zdarzaią, nie stanowi istotną rozwagę. —

Naywyższa Strata podług przyłączoney Tabelli może w peryodze 3ch godzin, między dobremi graczami 400. Marków wynosić, w takim więc Stosunku wysokość Opłaty może bydź ustanowiona. Więcey nad to, byłoby chyba Skutkiem Karty szczegolnie nieszczęśliwey.

T r i - B o s t o n.

Boston grywa się oraz i we trzy Osoby. Wyrzucaią się w ten czas wszystkie Karo, aż do Assa Kròla, Damy, a z innych 3. Maści, Dwòyki, gdzie w ow czas Careau Couleur a Coeur Supe

rirure znaczy. Takowa proporcya preferuie się, maiąc cokolwiek doświadczenia, przed sposobem odwrotnym, który zazwyczay dawniey był używany. Czyli Misery maią bydź ieszcze raz wyżey opłacane, zostawuiąc do Woli graiącemu Misere, zadawaiacego wymienić, a przez to zrobić sobie Awantaż bydź za ręką, zależy od ustanowienia polubowego. Zwyczaynie idzie Tri-boston od prawey ręki w koło, a to dla łatwieyszego poięcia dla tych, którzy Lombra grać umieią. Wreszcie idzie tak iak gra we cztery osoby, lecz znacznie wyżey, bo dochodzi do 500. Marków albo więcey. Mało iest iednak ludzi znayduiących gustu do niey. Lubo zaprzeć nie można, że i ta gra ma swoie właściwe wybiegłości, ponieważ w niey naywięcey zależy zrobić sobie forty i dla dostania się za ręką, i że gry w Maści Karowey szczegolny sposób wymagaią; z tym wszystkim traci iuż bardzo wiele na tym, że Misery rzadko się wydarzaią, a w ogolności znaydzie się, że tu w większey proporcyi niż zwyczaynie wszystko od szczęśliwego położenia Kart zależy. — Dla odmiany iednak, i gdy czwartey brak Osoby, staie się i ten gatunek gry dosyć przyiemnym.

Boston - Whist.

Gdy z powyżey wspomnionych trzech gatunków gry Sztychowych iako to: Boston, Grand Boston, Independence, iedną zapowiedziano, którą nikt nie przewyższył, więc graiący ustanawia trumfa, oświadczaiąc oraz, że sam ieden grać chce. Jeżeli zaś takie oświadczenie nie uczyni, supponować należy, że żąda Pomocnika (Aide albo Soutien).

W tym samym więc porządku czyni się powtornie zapytanie w koło, a kto więc teraz grać chce powie: Whist! Nie może iednak oświadczyć się wprzòdy, nim koley na niego przyidzie.

(W niektorych innych kraiach nie oświadcza się natychmiast graiący Whistem przy ustanowieniu trumfa, lecz pytaią się każdego razu w koło: czyli kro chce należeć do gry? a gdy iuż Whist wymòwiono, wolno mu albo tą grę przyiąć, albo też odrzucić.)

Ròżnica tey gry od Bostona iest następuiąca:

1. Pomocnik musi do Bostona 3 a do każdey trzech następuiących grów 4. Sztychy dostawić; są iednak i w ten czas gry wygrane, kiedy obydwa gracze wspolnie przy Bostonie 8. przy gr. Boston 10. przy Independence 11. a przy grand Indepen-

dence 12. Sztychów dostawią, i dzielą w ow czas opłatę i Remisę między sobą. —

2. Jeżeli zaś mniey, iak się należy, Sztychów zrobią, gra będzie przegrana, a ten który liczbę swoią nie dostawił, zapłaci grę (lubo podług słuszniejszych zasad tylko obydwom Przeciwnikom) i stawia Bête. Jeżeli obydwom do liczby należącey coś brakuie, więc obydwa stawić muszą. —

3. Gdy obydwa gracze więcey Sztychów zrobią, niż są do dostawienia obowiązani, należą im się nadliczbowe Sztychy w Obrachunku bonifikować, ieżeli zaś mniey mieć będą, muszą przeciwnie Pod-Sztychy opłacać; lecz zwyczay iest przytym pierwszy Sztych brakuiący dla przegraney gry rachować, a zatym nie dorachować.

4. Honorami są tak iak w Wistu, Ass, Król, Dama i Walet w trumfie. Trzy z tych Kart czynią dwa honory, a wszystkie czynią cztery. Przy Wiście rachuią się takowe honory z obyą dwoch Kart do kupy.

5. Wszystkie points rachuią się w proporcyi gry zapowiedzianey, podług Liczby dostawionych Sztychów, (albo ieżeli więcey iak ieden brakuie, rachuię się z pod Sztychami do nich wrachowanemi) i z honorami w iedną Summę. —

Taryfa B. iest zasadą przy Opłacaniu, a niektore przykłady obiaśnią Obrachunek z pozoru pierwszego zawikłany. Lecz kilka ieszcze obiaśnień trzeba wprzód tu umieścić:

Liczba w tey Tabellie położona nie iest liczba Marków, lecz liczbą, którą wszystkie points do kupy summowane pomnożone bydź muszą, a summa w ten czas okazuiąca się redukuie się na Dziesiątki, tak że każda Dziesiątka iedną Markę kosztuie. Pięć i co więcey nad to, idzie za Dziesiątkę. —

Gdy naprzykład zapowiedziany iest Boston, i 9. Sztychów zrobiono, idzie więc tylko o Maść. Jeżeli było w drugiey Maści, więc Pomnożnik będzie 3. razy 9. czynią 27. albo 3. Dziesiątniki, ponieważ 7. za spełna rachuią się, a zatym i 3. Marki. Gdyby zaś 4. honory były we grze, więc Summa pointów iest o tym więcey wyższa t. i. 13 — 3. razy 13. czynię 39. a zatym 4. Dziesiątniki albo 4. Marki. W naylepszey Maści mnożyłoby się czwórką, więc byłoby przy 9. points 36. albo 4. Marki, przy 13. points 52. albo 5. Marków do Zapłacenia. —

Daley: ieżeli Independence było zapowiedziane i z Wistem grano, musiały bydź 11. Sztychów dostawiono. Jeżeli zaś nie więcey iak 7. iest zrobiono, więc muszą trzy Pod-Sztychy bydź zapła-

cone, ponieważ ieden Sztych za przegraną grę rachuie się, a zatym wynosi summa wszystkich points — 14. Jeżeli 3. figury we grze były, więc wynosi 16. — Tę liczbę przy zwyczayney Maści, iak Tablica okazuie, mnożyć należy z 6; — 6. razy 16. czyniąc 96, a zatym dziesięć Dziesiętników. W drugiey Maści mnożywszy 9. wyniosłoby 144. albo 14. Dziesiętników, a w naylepszey z 12, mnożywszy, 192, albo 19. Dziesiętników.

Przy Miserach iuż iest liczba Marków wymieniona.

Bardzo iest pożytecznie, Tabellę taką przy Boston-Wist mieć za zasadę, ponieważ naydokładnieyszą w sobie zawiera proporcyą, i zdaie się że innym sposobem, iak przez taki Obrachunek, dokładna progressya bydź nie może.

Pomnożników można łatwo przy pierwszych grach Sztychowych mieć w pamięci, nie potrzeba więc często Tabelli używać; iednak dla wygody drugich, ta sama Taryfa, wyrachowana na Marki, iest pod Litt. C. tu umieszczona.

Czyli,

Czyli, iak się wyżey przy Bostonie opisało, dwie zupełne Maście wybrane będą, albo też czyli przewrociwszy pierwszą Kartę z tallii naprzeciw rozdawaiącemu Karty leżącey, takowa przy każdey nowey grze ma ustanowić Maści, wszystko to zależy od Woli graiących. —

10. albo 12. Markow za przypadkowy Szlemm zapisane, płacą się iako Praemia nadliczbownie gdy Nadsztychy i honory iuż będą zapłacone. —

O słusznościach przy Boston-Wist można w ogolności to tylko mówić, że gdy graiący i Pomocnik na przeciw siebie siedzą, reguły zwyczayney gry Wista, mieysce maią. Jeżeli zaś obok siebie siedzą, Sztuczny kierunek tego, ktòry ma rękę, dążyć i zamierzać powinien, aby Przeciwnikom wysokie Karty z ręki wywabić, ażeby za ręką siedzący, nie mogąc przebiiać, przynaymniey swych Królòw, damy i. t. d. oswobodził. — Za ręką maiącego zabezpieczyć, ażeby nie padł Ofiarą, albo też dobre iego Karty nie były Przeciwnikom pod grę dane.

Jeżeli zaś wreszcie gra iest przegrana, żaden wspołgraiących nie może drugiemu mieć za złe,

gdy się stara oswobodzić się we grze; przynaymniey że wzgląd iakowy na Pomocnika, który i w tym razie mieysce swoie mieć może, za powinność poczytany bydź nie powinien.

A.

B o s t o n.

Sztyeby.	Nazwisko gry.	Simple.	Marki w Maści.	Superieure.
5.	Boston	—	2.	4.
	Pitite Misere	4.	—	—
6.	Gr. Boston	4.	6.	8.
	Gr. Misere	8.	—	—
7.	Independence	8.	10.	12.
	Gr. Misere forcée	12.	—	—
8.	Gr. Independence	12.	16.	20.
	Petite Misere ouv.	20.	—	—
9.	Philadelphia	20.	26.	32.
	Pet. Mis. forc.	32.	—	—
10.	Gr. Philadelphia	32.	40.	43.
	Gr. Mis. ouverte	48.	—	—
11.	Souveraine	48.	60.	72.
	Gr. Mis. ouv. forc.	72.	—	—
12.	Gr. Souveraine	72.	68.	100.
13.	Concordia	100.	150.	200.

B.

Boston - Whist.

Sztychy			Pomnożnik		
Boston-Whist.		Nazwisko gry.	Simpl.	w Massi.	Super.
5.	8.	Boston	2.	3.	4.
		Misere	3.	—	—
6.	10.	Gr. Boston	4.	6.	8.
		Gr. Misere	6.	—	—
7.	11.	Independance	6.	9.	12.
		Gr. Misere forc.	9.	—	—
8.	12.	Gr. Independ.	8.	12.	16.
		Misere ouverte	12.	—	—
9.	—	Philadelphia	12.	18.	24.
		Mis. ouv. forc.	18.	—	—
10.	—	Gr. Philadelphia	16.	24.	32.
		Gr. Mis. ouv.	24.	—	—
11.	—	Souveraine	24.	36.	48.
		Gr. Mis. ouv. f.	36.	—	—
12.	—	Gr. Souveraine	32.	48.	64.
13.	—	Concordia	64.	96.	128.

Szlemm Whist 10. Marków.

Szlemm sam 20. Marków.

C.

Tarifa do Boston - Wista.

Sztychy:	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Boston	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4
3 — 8 Sztychów	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6
Misere	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8
	—	—	—	—	—	—	—	—	3						
Gr. Boston		2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	9
6 — 10.		4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
Gr. Misere		5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
	—	—	—	—	—	—	—	—	6						
Independance			4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11	11
7 — 11.			6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16	17
Gr. Misere forcée			8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
	—	—	—	—	—	—	—	—	9						
Gr. Independance				6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14	15
8 — 12.				10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
Pet. Misere ouv.				13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
	—	—	—	—	—	—	—	—	12						

C.

Sztychy:	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23
Philadelphia	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34
9.	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
Petite Misere ouv. forcée	—	—	—	—	18						
		16	18	19	21	22	24	26	27	29	30
Gr. Philadelphia		24	26	29	31	34	36	38	41	43	46
10.		32	35	38	42	45	48	51	54	58	61
Gr. Misere ouverte	—	—	—	—	24						
			26	29	31	34	36	38	41	43	45
Souveraine — —			40	43	47	50	54	58	61	65	68
11.			53	58	62	67	72	77	82	86	91
Gr. Misere ouv. forcée	—	—	—	—	36						
				38	42	45	49	51	54	53	61
Gr. Souveraine — —				58	62	67	72	77	82	86	91
12.				77	83	90	96	102	109	115	122
Revolution — —	—	—	—	—	54						
Concordia					83	90	96	102	109	115	122
13.					125	134	144	154	166	173	182
					166	179	192	205	218	230	243

Gra Piket.

Ogolna nauka.

Ta gra nie może bydź iak tylko międsy dwiema Osobami grana, i to całą tallią Kart francuzkich, z ktorey dwoyki, Troyki, Czworki, Piątki i Szostki, wyrzucaią się, a więc 32. Kart pozostaią. —

Po czym ustanawia się o wiele się grać będzie i do iakiey liczby partya ma bydź rachowana, pospolicie grywa się do Stu ieden albo też do Stu tylko. Niektorzy rachuią tylko cztery gry na iedną partyą, gdyż każde dziesięć za ieden point rachuie się; co 10. przewyższa, ieżeli iest 4. rachuie się za nic, a ieżeli iest 5. rachuie się za ieden point.

Nim się do grania zabierze, trzeba się wprzòd zgodzić, kto ma nayprzòd Karty mieszać i rozdawać, ponieważ ten ktòry zadaie, zawsze ma większy awantaż; dla tego bierze każdy tak wiele albo tak mało Kart, iak mu się podoba, ieżeli tylko ma więcey nad iedną Kartę. Ten ktòry przy rozbieraniu się naypodleyszą Kartę zbierze, iest obowiązany mieszać i Karty rozdawać. To samo można uskutecznić przez wyciągnienie Karty ukrytey. —

Porządek Kart zachowuie się taki, iaki iest w sam sobie, wyiąwszy że Ass biie Kròla; Kròl biie potym Damę, Dama Waleta, a Walet Dziesiątkę, i. t. d. podług tego iak niższe Karty idą, aż do Siodemki, ktòra iest nayniższa. —

Gdy Karty są zmieszane, kładą się przed wspołgraiącym do zdeymowania, i rozdzielaią się potym między nim a mną tym sposobem, że każdy nie więcey ani mniey iak 3. albo 2. Karty do razu dostaie, i rozdaie się tak długo, aż każdy po 12. Kart mieć będzie. Resztuiące 8. Karty, kładą się w kupkach na krzyż iedna na drugie położonych z gory 5. a pod spodem 3. Karty, Gdy A. Karty rozdaie, więc B. ma rękę i zadaie. B. kupuie owe 5. Karty na wierzchu będące, odrzuciwszy tyleż z rąk swoich. Wolno obydwom cożkolwiek zostawić, lecz A. powinien naymniey

3. B. zaś nie więcey iak 2. zostawić. Jeżeli A. nayprzykład wziął tylko 3. Karty z pięciu, więc B. musi owe 2. pozostałe wziąć, lubo mu oraz wolno wszystkie 5. resztuiące kupić.

Chcąc dobrze odrzucić, trzeba nayprzód zatrzymać takie Maście, w których naywięcey Kart się znayduie, ażeby dobrego Rumla t. i. liczbę w iedney Maści zotrzymać. Nie trzeba oraz bez potrzeby rozdzierać takie Karty, które w porządku iakowym po sobie idą (Karty Sekwensowe) toż samo 3. Assy 3. Króle 3. Damy, 4. Assy i. t. d.

Skoro Karty będą odrzucone, i każdy tyle ile mu się należy, z Talonu sobie odebrał, pierwszy zaczyna głośno rachować, wiele ma w iedney Maści naywięcey, co się Rummlem (*la ronfle les points*) zowie. Jeżeli zaś drugi ma większy Rummel więc mowi: n i e d o b r z e. Jeżeli liczba Kart iest rowna, rachuią się oczy czyli points.

Jeżeli liczba Oczów na obydwoch Stronach iest rowna, Rummel nic nie znaczy. Przy tey rachubie Ass waży 11. points; trzy Figury, (Król, Dama Walet) każda idzie za 10. points, reszta zaś Kart podług własnego Waloru swego, t. i. 10. 9. 8. i 7. będzie rachowana. —

To skończywszy, pierwszy albo zadaiący rachuie Karty swoie Sekwensowe iako to Tercie,

Kwarty, Kwinty, Sexty i. t. d. podług mnogości Kart, które u niego koleyno w iedney Maści idą, zaczynaiąc od naywyższey, i tak daley rachuiąc porządkiem.

Karty Sekwensowe, skoro trzy albo cztery idą w porządku po sobie, czynią Tercią albo Kwartę, a ieżeli ich iest pięć, więc czynią Kwintę i. t. d. Dodaie się oraz słowo M a i o r, ieżeli Karty ktoremi Tercia, Kwarta, Kwinta i. t. d. zaczyna się iest z naywyższych, naprzykład, Ass, Król, Dama. — Nawzaiem wymienia się Sekwens od K r ò l a i. t. d. skoro się z Królem zaczyna.

Każdy trzeci Sekwens, albo Tercia rachuie się 3. points, Kwarta 4. Quinta 15. Sexta 16. Septima 17. Oktawa 18. —

Zważyć daley trzeba, że ten który ma naywyższą Tercię, Kwartę albo inne Sekwense, gdyby ią w iedney tylko miał Maści, wszystkie inne mnieysze, które Współgraiący iego mieć może, Kassuie, gdy przeciwnie Sekwense mnieysze tego ktorego naywyższy Sekwens przeszedł, przez to samo ważność swoią odbieraią, iak naprzykład ieden ma Terciamaior, Tercię od Damy, od Waleta, albo ieszcze mnieysze, drugi zaś ma Tercię od Króla, zatym ponieważ Terciamaior iednego, Tercię od Króla kassuie, więc ten który ma Tercią

maior, może wszystkie inne swe mnieysze Tercie wraz rachować. —

Tym to porządkiem Kwarta kassuie Tercią, Kwinta Kwartę, Sexta Kwintę, Septima Sextę, Oktawa Septimę tym sposobem że ten który ma Sextę, przy tym Tercię, Kwartę i Kwintę ieżeli ma, rachować może, lubo drugi, nie maiący Sextę, wyższą Tercię, Kwartę i Kwintę rachować nie może.

Po Sekwensach rachuią się 4. albo 3. Króle, Damy, Walety, Dziesiątki, w których się znayduią i idą rownie z Sekwensami, t. i. Assy są naywyższe, a Dziesiątki nayniższe. Dziewiątki, Ośmki i Siodemki nie rachuią się nigdy do Terciow i Kwartow. Za każde potroyne rachuią się 3. points. Maiąc 4. Assy, cztery Króle, 4. Damy, 4. Niżniki albo 4. dziesiątki, więc każdy z tych gatunków rachuie się czternaście. —

Przy tych Kwartach i Terciach tak iak przy Sekwensach kassuie Wyższość zawsze Mnieyszość, i można, skoro Wyższość przeszła, wszystko mnieysze rachować, gdyby nawet drugi, którego Wyższość nie przeszła, rownie tyle miał Kwartow i Terciow. Naprzykład: mam 4. Assy i 3. Dziesiątki, rachuię więc 17. przeciwnik zaś moy, maiący 4. Damy 4. Walety i 4. Króle, nie rachuie nic.

Skoro to się skończyło, i każdy sobie porachował wiele ma tego i owego, pierwszy zaczyna grać swoie Karty po iedney, i rachuie za każdą Kartę, którą biie i zadaie, ieden point do swych rachowanych. Do zadanych Kart trzeba dopoty iak można tey samey Maści dodawać, a mnieysze nie mogą też inaczey iak przez wyższe tey samey Maści bydź przebite. Bo gdyby kto Siodemkę albo inną Kartę iakieykolwiek Maści zadawał; a drugi nie miałby ani Assa, ani Króla albo Damy lub inney iakiey tey Maści Karty wyższey, więc nie może wspomnioną Siodemkę przebić albo oka sobie rachować. Bo temu tylko rachować sie należy, który biie albo zaczyna zadawać; raz zadaną Kartę nie można wziąść na powrot, gdy do Maści dodawać nie można; bo ostatnie stać się może, nie popełniaiąc błędu umyślnego.

Skoro kto zadaie Króla, Damę, Waleta lub Dziesiątkę, więc rachuie przy zadaniu iedno, ieżeli drugi wyższą Kartę tey samey Maści dorzuci więc biie, i rachuie tak iak drugi, iedno. Poczym wolno temu który przybił zadać, z którey Maści mu się podoba, i ten kontynuie z zadaniem i rachowaniem dopoty, aż drugi nie będzie mógł przybić, i tym sposobem postępuią sobie obydwa przeciwko sobie, dopoty dopoki Karty w ręku maią.

Ten

Ten który ostatni Sztych bierze, rachuie sobie zamiast iedno, trzy points. Ten zaś który przewyższaiącą liczbę Sztychów (Leze) zrobił, rachuie sobie z przyczyny tego Awantażu 10. oczów więcey, ieżeli zaś obydwa gracze rowne maią Lezy, więc żaden nic za to nie rachuie.

Poczym naznacza się liczbanami albo napisaniem wiele oczów (points) każdy zrobił, a ieżeli tą razą gra nie iest ukończona, grać trzeba dopoty, aż który liczbę swoią dogoni, o którą ugoda na początku stanęła. Jeżeli ten który przegrał, ieszcze daley chce grać, graiący rozbieraią się na nowo, dla dowiedzenia się, kto ma bydź pierwszym lub zadaiącym, ieżeli się o to na początku nie zgodzono, iakim sposobem koley iść ma, bo oprócz tego trzeba tylko zawsze daley kontynuować, iak gdyby gra ieszcze nie była dokończona, i wolno potym każdemu przestać, gdy partya iest ukończona, nie będąc obowiązanym grać daley.

Zwyczaynie rachuią się 4. gre do kupy, odtrąćaią się Summy iedna od drugiey, a reszta dzieli się przez 10. i rachuie się na partye, tak iednak że 5. i więcey także partyą znaczą i naprzykład 44. są cztery, a 45. pięć partyów. Można też znaczyć z. 6. 5. 4. 3. 2. z których ieden trefly i Piki, a drugi Kery i Karo bierze. Naprzykład

ieżeli w czterech grach wygram 10. 24. 35. 46. dostaię więc 1. 2. 4. 5. Po skończoney grze wymieniaią się czarne za czerwone, à płaci się za brakuiące.

W przypadku zaś że obydwa gracze iuż tak dalece gry swoie maią posunięte, że każdemu nie brakuie więcey iak cztery albo pięć oczów do ukończenia, a ieden ma Carte blanche, więc ten wygrał; po tym przypadku idzie Rummel w kolei do wygraney; po nim idą Karty Sekwensowe, daley 4. albo 3. Assy, Kròle, Damy, Walety i Dziesiątki, a nakoniec oczy (czyli points), które się przy zadaniu rachuią. —

Ten ktòry z powodu Cartes blanches, Rummla, Sekwense, 3. Assy 3. Kròle, 3. Damy, Walety i Dziesiątki, w porachowaniu wszystkich Oczòw do kupy, może trzydzieści rachować, tak dalece że do spełnienia tey liczby ani iedney Karty do tego zadać iemu nie potrzeba było, ani też iego Współgracz cożkolwiek ważnego przeciwko niemu nie mógł zadać, rachuie zamiast trzydziestu, Dziewięćdziesiąt, a gdy iuż nad 30. ma, wymawia 91. 92. 93. 94. i tak daley; takie honory nazywaią Dziewięćdziesiąt albo Repic.

Jeżeli przeciwnie zadaiący przez Rummla swego, Sekwense i. t. d. nie zupełnie do 30. rachować, może, a zatym przez zadanie Kart wysokich aż

do tey liczby dostać się usiłować musi, niedopuszczaiąc Współgracza swego do przebicia, więc zamiast trzydziestu rachuie Sześćdziesiąt Oczów, i to zowie się Sześćdziesiąt albo Pik.

Tu zważyć ieszcze należy, że gdyby kto zamiast 60. rachować, wymowił 30. i tym sposobem rachował daley 31. 32, pożniey zaś przypomniał sobie i mówił; 30. Pik, czyni 60. albo 62, te zdarzenie grze iego bynaymniey nie przeszkadza, choćby to i na samym końcu gry stać się mogło, aby tylko Karty na nowo nie był zmieszał, albo do zdeymowania był podał, albo też do następney gry iuż był zaczął Karty rozdawać. Bo w ostatnich tych przypadkach nie wolno iuż żadną miarą, ażeby kto powtornie trzydzieści z Pik mógł rachować, lecz Sześćdziesiąt są raczey przegrane. Ten który wszystkie Lezy zrobi, rachuie, zamiast iak zwyczaynie, dziesięć rachować; czterdzieści, i to się zowie Kaput albo Matsz.

Nakoniec dodać tu ieszcze należy, że gdyby obydwa gracze, iednakowe mieli Rummle, iednakowe Sekwense i Lezy, i żaden między niemi z powodu tey rowności nic rachować, albo żadnego pierwszeństwa mieć nie mógł, w ten czas iedynie. oczy (points) rachuią się, które każdy przy zadawaniu i przybiciu mógł zgromadzić.

Prawa Pikiety

dla rozwiązania niektorych wypadków zdarzyć się mogących.

1. Gdy kto więcey Kart daie albo bierze, niż się należy, od woli więc zależy tego, który iest pierwszym, kazać na nowo rozdawać, albo też, tak iak iuż rozdano, daley grać; gdyby zaś ten, który iest pierwszym trzynaście zamiast dwanaście miał Kart, a niechciał kazać na nowo rozdać, lecz daley grać, powinien więc iedną Kartę, którą nadto dostał, odrzucić ażeby ostatni tyle miał Kart iak pierwszy. — Lecz gdyby ten który rozdaie, wziął trzynaście Kart, wolno tylko pierwszemu, albo daley grać, albo też na nowo kazać rozdać; ponieważ wina tego, który Karty rozdawał. Może też i pierwszy ieżeli chce daley grać, przy kupowaniu liczbę do Dwunastu sprostować, tak że iedną Kartę więcey odrzuci niż weźmie; to zaś musi się iednak tak zrobić, ażeby drugiego wprzódy uprzedzić, nim on Karty które kupuie, był przeyrzał albo też pierwsze swoie z temi był zmieszał. Bo pożniey iuż to co się teraz namieniło, żadną miarą dopuszczone bydź nie może, i trzeba raczey grę tak daley grać, iak się znayduie,

lubo przy karze, która przeciwko tym, którzy za wiele Kart maią, wyznaczona będzie.

2. Gdyby kto piętnaście albo Szesnaście Kart był rozdał, albo gdy kto iedną Lezę więcey, niż się należy, daie albo bierze, trzeba koniecznie Karty na nowo rozdawać, i nie zależy iuż od Woli obydwoch graiących, grać daley, a to dla zapobieżenia zamieszan z tąd wyniknąć mogących.

3. Gdyby który zadawać zaczął, zapomniawszy rachować Rummla, Sekwensy; albo 3. i 4. Asse, Króle, iuż ie poźniey rachować nie może, lecz przepadaią mu raczey, dla tego że ie zapomniał.

4. Ten, który wprzód przed zadaniem pierwszey swey Karty nie pokaże, iak mocny iego iest Rummel, albo też iego Sekwensy, przegrywa wszystkie swe oczy, i nie może iuż nazad się cofnąć, lecz w takim razie rachuie drugi wszystko to za ważne, co w wspomnionych rzeczach okazać może, choćby te nawet niższe i podleysze były, niż owe zadawaiącego, i choćby ten iuż był zadał; chcąc iednak drugi to uskutecznić, powinien wprzód rzeczy wspomnione okazać, a to natychmiast po

popełnionym przez zadawaiącego błędzie, b gdyby iedną tylko Kartę po nastąpioney owey Omyłce był dodał. iuż Karty swoie, tak iak i zadawaiący, rachować nie może.

5. Gdyby kto fałszywie zapowiadał, i naprzykład trzy albo cztery Assy, Króle, Damy, Walety albo Dziesiątki, których tak iak Rummla albo Sekwensa pokazać nie iest obowiązany, rachował, a potym choć iedną tylko Kartę był zadał, wspołgraiący zaś iego na początku, we Śrzodku, albo na końcu gry, błąd ten był postrzegł: więc kara za takowe fałszywe rachowanie iest ta. że fałszywie zapowiadaiącemu naymnieyszą rzecz, którą nawet prawdziwie mieć może, rachować nie wolno, gdy nawzaiem drugi wszystko co tylko ma, rachować może. Excepcya czyni się w ten czas, gdyby to, co ieden naprzód fałszywie rachował, drugiemu do Piku albo Repiku był na przeszkodzie, bo w takim razie ten, który błąd popełnił, nie może drugiemu przeszkodzić grę swoią rachować, lubo iuż był grać zaczął, i błąd ten we Śrzodku gry był postrzeżony.

6. Tey samey karze podpada ten, który więcey Kart bierze niż odrzucił, i nie rachuie wcale

nic, gdy się w czasię gry okaże, że ma więcey Kart, niż mieć powinien. Kto zaś mniey bierze, albo przy którym mniey Kart znayduią się, ten rachuie sobie co tylko ma; tak dalece, że wolno z mnieyszą aby nie z wiekszą liczbą Kart, niż się mieć należy, grać, lecz ten który ma mniey iak drugi, takowe dodać. Naprzykład gdyby ten co ma dwanaście Kart, dziesięć Lezów iedno po drugie zrobił, a dwie ostatnie Karty rożnego gatunku albo Maści były, więc ten, który iedną tylko ieszcze ma, dodać musi do pierwszey przez drugiego zadać się maiącey, gdyby nawet tey samey Maści nie była, i może więc kaputem zostać, choćby nawet z pozostałą poiedynczą Kartą, następuiącą drugiego Kartę, z powodu że iest tey samey Maści i niższa, mógł przybić: — bo trzeba koniecznie, dopoty iak można, dodawać do Maści zadaney, a mimo tego wszakże w przypadku podobney Omyłki, winę przypisać należy temu, który ma naymniey Kart.

7. Wszystkie Karty, które się stołu tchnęły, to iest które przy zadawaniu wysunęły się z ręki, nie mogą iuż bydź nazad cofnięte: chyba gdybym tey samey Maści, która się zadaie,

miał ieszcze Karty w ręku, i nie postrzegłszy to z inney Maści był dodał, bo w tym ostatnim przypadku, trzeba omyloną Kartę wziąść na powrot, a na to miast drugą do Koloru dodać. — Niemasz tu kary na to wyznaczoney, lecz trzeba dodawać. — Lecz gdyby kto myśląc że zadaie Assa, Krola, Damę albo inną Kartę, niespodzianie niższąby zadał od tey, ktora iest zadana, więc skoro Karta z ręku wyszła, przytym pozostać musi, i nie można iuż na powrot ią odebrać.

8. Gdy kto maiąc Assa, przy rachowaniu zaś przez Omyłkę Krola albo coż podobnego rachuie, podpada karze ustanowioney choćby w prawdzie miał Assa, i w mowie tylko omylił się, nazwawszy iedno za drugie; co iednak za ten ieden raz ma mieysce, i gdy iuż grać zaczął, bo ieżeli Karty ieszcze nie zadał, wolno mu bez odniesienia Kary słowa swego odmienić.

9. Kto Karty swoie, w mniemaniu że przegrał porzuca, i z innemi na stole leżącemi Kartami zmiesza, nie może, choćby się zaraz postrzegł wziąść na powrot, ani mieć Nadzieię, grę swoią grać daley, lecz przegrał ią; ieżeli

zaś Karty nie są ieszcze zmieszane, od woli iego zależy grę przegrać albo wygrać.

10. Daley, gdy kto w ten czas gdy nie ma iuż więcey iak dwa albo trzy Karty w ręku, mniema, że ten przeciw ktoremu on gra, ma wyższe Karty iedney Maści, a zatym pozostaiące iego Karty przebić może, i w tym mniemaniu wszystkie dwa albo trzy Karty razem odrzuca, w takim więc przypadku biorą się te Karty za naprzòd zadane, ktòre bliżey Stołu lub pokrycia a zatym na samym spodzie leżą, tak dalece że, gdyby drugi iedną albo dwie Karty z tych ieszcze miał, o których drugi mniemał, że ie odrzucił, wolno mu wspomnione Karty skoro na Stole leżą przebić, albo też puścić, bądź żeby były niższe, bądź wyższe.

11. Nie ma też mieysca dwa razy odrzucać, albo kupować. Naprzykład pierwszy odrzuca trzy Karty, i bierze na to mieysce inne trzy; dotknąwszy iednak czwartey ktòrą przewrociwszy, postrzega że może bydź iemu pożyteczną, nie wolno mu iuż iedney ieszcze Karty odrzucić, dla dostania postrzeżoney. Toż samo gdy Ostatni iedną albo dwie Karty

mniey odrzuca, a podnaszaiąc Kartę którą kupuie, postrzega że się ieszcze iedna znayduie, któraby iemu mogła bydź pożyteczną, nie wolno ani temu ani drugiemu, iedną więcey odrzucić, ażeby ią dostać, nie wolno oraz nikomu, nim odrzucił, Karty które brać będzie, oglądać. Z tey przyczyny powinien pierwszy drugiego o Liczbie uwiadomić, wiele brać, i wiele zostawić zamyśla, ażeby Ostatni nie miał przyczyny mówić, co uczynić nie może, skoro mu pierwszy powiedział, wiele pozostawia.

12. Gdy kto mniey Kart odrzucił niż brał, pożniey zaś przypomina sobie, że za wiele wziął, może, ieżeli żadną Kartę nie przewrocił, albo z drugiemi nie złączył, Karty za wiele maiące, na powrot złożyć. Jeżeli zaś ieden z nich był przeyrzał, albo z temi które w przódy miał, pomieszał, więc błąd popełnił ciągnący za sobą karę taką, że grę swoią, lubo ten raz ieden tylko, przegrał. —

13. Gdy kto przez Niebaczność dwa razy Karty raz po raz rozdaie, pożniey zaś przypomina sobie, że się omylił, i że nie na niego koley do rozdania była, więc drugi dawać musi.

ieżeli tylko żadną z swych Kart nie obeyrzał, choćby i drugi swoie był przegrał.

14. Gdy ten, który iest pierwszym, Rummla, Sekwensa, poczworne albo potroyne Assy, Króle albo inne podobne rzeczy zapowiada, a drugi na to odpowiada, że są dobre poźniey zaś rozpatrzywszy się lepiey w kartach swoich, aby tylko żadney Karty nie dodał, (ponieważ iuż poźniey żadną miarą nie iest ważno) postrzega, że ma w ręku większego lub mnieyszego Rummla, małe Sekwense, albo Assy, Króle i tym podobne, które więcey są warte, iak te których drugi liczy, może się ieszcze cofnąć i rachować to co w tych rzeczach mieć może.

15. Gdyby też ostatni, dopuściwszy pierwszemu rachować Rummla, Sekwense, Assy, Króle albo tym podobne, nim ieszcze dodał, pomiarkował i znalazł, że tyle albo więcey ma Kart ważnych, może toż samo cofnąć się, choćby pierwszy był zadał, który w takim razie iest obowiązanym, z wszystkiego, co tylko na Szkodę drugiego rachował, zrzec się, ponieważ słowo nikogo nie wiąże. —

16. Gdy kto mógł mieć cztery Assy, cztery Króle, Damy, Walety i Dziesiątki, gdyby nie był

iedno z nich odrzucił, obowiązany iest, po porachowaniu trzech tego gatunku, i gdy mu odpowiedziano, że są dobre, na żądanie drugiego powiedzieć, która mu z tych Kart brakuie, albo też musi inne trzy, skoro ie drugi żąda widzieć, pokazać; i nie wolno mu to odmowić.

17. Nakoniec, gdy przy rozdawaniu Kart, iedna będzie przewrocona, nie trzeba koniecznie Karty na nowo mieszać, lecz ten, któremu ona przypadnie, bądź zła, musi ią przyiąć. — Gdyby się zaś zdarzyło, że dwie Karty były przewrocone, w ten czas należy koniecznie Karty zmieszać i na nowo rozdawać, ponieważby mogło bydź wielką krzywdą tak dla iednego, iak dla drugiego. —

Gra Kasino (*Casino.*)

O Wartości Kart.

Karty, ktòremi się Kasino *) grywa, są te same które się do Wista używaią, lecz tu nie maią ten sam Walor, naprzykład : Król nie iest więcey iak Dama, ta nie więcey iak Walet, a wszystkie trzy nie więcey iak reszta, wyiąwszy przy ostatnim Sztychu, gdzie Król, Dama albo Walet, w ręku Rozdawaiącego resztę Kart na Stole leżących zabrać może.

*) Nazwisko Kasino (*Casino*) pochodzi od Domu we Florencyi będącego, w którym się Szlachta dla grania w Karty, zgromadza. —

Króle, Damy i Walety zowią się Karty nadworne (*Courd-Cards*), reszta zaś pospolite.

Cztery Assy, lubo w tey grze są ważne Karty, ponieważ cztery Oczy rachuią, nie mogą iednak żadną inną bić Kartę, iak tylko iedna drugą albo więcey.

Wielkie Kassino, czym iest Dziesiątka Karowa, zdaie się bydź głownieyszą Kartą; i iest nią w samey rzeczy, ile że ma Nazwisko gry samey, i dwie oczy rachuie, gdy ią między Sztychami dostanie się do Domu; w ręku zaś i we grze nie iest niczym więcey ani mniey, iak każda inna Dziesiątka.

Z małym Kasino rzecz się także ma; Dwòyka pikowa, Nazwisko te maiąca, iest w ręku i we grze tyle, co każda inna dwòyka.

Maście są także w graniu bez ròżnicy, wyiąwszy że Większość Pikòw w Sztychach iedne Oko rachuie, opròcz tego zaś nic więcey nie znaczą.

O Związkach: Te to są właściwym przedmiotem, na który graiący całą swą Uwagę zwrocić powinien, bo iedynie przez nich może Większość liczby Kart wygrać. Dla lepszego poięcia onych, i w ogolności dla dania wyobrażenia o

grze samey, wystawmy sobie cztery Osoby A. B. C. D. które do gry siadaią. A. iest rozdaiący: on miesza Karty, i kładzie ie do zdeymowania Osobie D. po prawey Stronie iemu siedzącey. Rozdawszy każdemu graiącemu po cztery Karty, i położywszy tyle na Stół, Karty zaś Stołowe odkryte odwróciwszy, Osoba B. zaczyna grać; wystawmy sobie naprzykład, że Karty Stołowe byłyby Ass, Dwóyka, Czwórka i Siodmka; a Osoba B. miałaby w ręku Siodmkę, więc tą Siodmką może Stoł uprzątnąć; bo iego Siodmka stosuie się do Siodmki na Stole leżącey, a że reszta trzech Kart do kupy zrachowana wynosi toż samo Siedm, więc Siodmka Osoby B. zabiera ie. — Gdyby zaś B. nie miał Siodmki, lecz Piątkę, Szostkę, Dziesiątkę i Kartę iedną Nadworną, starać się musi z iaką Kartą i przez iakie związki może naywięcey i naylepsze Karty zabrać. Co uskutecznić może przez Dziesiątkę, ponieważ ta, Siodmkę, Dwóykę, i Assa zabiera; gdy przeciwnie Piątka zabiera tylko Assa i Czwórkę, Szostka zaś Czwórkę i Dziesiątkę. — Jeżeli nie ma Dziesiątki, lecz Piątkę tylko i Szostkę, musi brać Piątką, ażeby Assa swym Sztychem mógł zabrać. — Wracaymy się teraz znowu do pierwszego przypadku, to iest że B. miał Siodmkę i tą Kartą Stoł uprzątnął, więc naznacza

sobie ieden point (Oko); zaś C. musi iedną Kartę grać na Stoł; ta niech będzie Kartą Dworską naprzykład Dama; ieżeli D. ma Damę w ręku, może znowu Stoł uprzątnąć. — Wystawmy sobie, że się to Stało, więc A. musi Kartę na Stoł grać; niech ta będzie Waletem; B. nie miałby Waleta, więc gra inną Kartę, ta niech będzie Królem; C. nie miałby ani Waleta, ani Króla, więc gra toż samo iedną Kartę, ta niech będzie Dziesiątką. A nie mogłby żadną do tych czterech Stosować, dodaie więc inną Kartę, ta niech będzie Ośmką. B. nie mogłby toż samo żadną przystosować, więc dodaie iedną, która niech będzie Damą, zaś D. miałby Ośmkę, więc bierze z nią Ośmkę, którą A. położył. A. miałby Siodmkę, więc bierze z nią Siodmkę, którą B. położył: B. gdyby ieszcze bić nie mógł, kładzie zatym ostatnią swą Kartę, ta niech będzie Tróyką. C. nie mogłby toż samo żadną przystosować, kładzie więc rownie ostatnią swą Kartę, ta niech będzie Assem. — D. iest w tym samym przypadku, kładzie więc toż samo ostatnią swą Kartę, która niech będzie Piątką. Lecz A. miałby na ostatnią Kartę Assa, bierze więc z nim Assa przez C. położonego. — Skończyły się więc wszystkie Karty, a na Stole leżałyby Król, Dama, Walet, Dziesiątka, Dziewiątka, Piątka i Tróyka; więc A. rozda-

rozdaie znowu każdemu graiącemu cztery Karty, lecz na Stół nic nie kładzie; B. zaczyna znowu grać, to iest ieżeli Kartę którą na Stole leżącą może przystosować, więc bierze iedną, ieżeli zaś nie, dokłada ieszcze iedną. C. D. i A czynią to samą, aż Karty wszystkie będą rozegrane; w ten czas rozdaie A. znowu po cztery Karty. Jeżeli zaś cała Tallia Kart iest rozdana, więc ten który ostatni Sztych zrobił, zabiera oraz ostatnie Karty, to iest ieżeli B. albo C. Kartę iedną przystosował, D. zaś żadną wygrać nie może, więc B. albo C. który tym sposobem przystosował, bierze resztuiące Karty stołowe, wraz z temi, które D. i A. należały; ieżeli zaś A. ma Kartę Nadworną, więc zabiera resztę Kart, które B. albo C. pozostawili. —

Gra gdy iest skończona, każda Partya rachuie swe Karty; ieżeli iest 26. nie rachuie się nic, ieżeli zaś iest 27. albo więcey, rachuią się trzy; ta partya, która ma Siedm albo więcey points w Sztychach swoich, rachuie iedne point; co się iednak dzieie, choćby i większości Kart nie było. Potym rachuie się wielkie i małe Casino i Assy. Partya naymniey points (oczów) maiąca, odtrąca ie od liczby oczów drugiey Partyi. Te zaś oczy, które się przy sprzątaniu Stołu robią, znaczą się

każdego razu osobno i nie odtrącaią się na wzaiem.

Oznaczenie robi się następuiącym sposobem:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
				o	o	oo	ooo	o	o
o	oo	ooo	oooo	oo	ooo	o	o	o	oo
								o	o

Prawa gry Kasino.

1. Gra ta składa się z iedenastu points (Oczów) to iest Partya wygrywaiąca rachuie:

Za przewyższaiącą liczbę Kart —	3 Oczy
— wielkie Kasino (t. i. Dziesiątkę karową). — —	2 —
— Małe Kasino (t. i. Dwóykę pikową) — — —	1 —
— Assy (t. i. za każdy Ass 1. point) — — —	4 —
— przewyższaiącą liczbę Pików —	1 —
Summa	11 Oczów.

Lecz każda Partya nie znaczy wszystkie Oczy, które wygrała, lecz mnieysza Liczba odtrąca się

od większey i to tylko, co pozostaie, znaczy się.

Przykład. Jedna Partya wygrywa siedm Oczów z iedenastu, tu odtrącaią resztuiące cztery Oczy, które przez Stronę przeciwną są wygrane, od tych Siedm, i naznacza się tylko resztę trzech Oczów Gdyby się zaś zdarzyło, że żadna z obydwoch Partyów cokolwiek znaczyła, na przykład: że liczba Kart była równa miedzy obydwiema Stronami; w takim razie pozostaie tylko Ośm Oczów do znaczenia, i gdyby zaś te, tak iak Karty, rownie były podzielone, więc żadna partya nie może nic znaczyć.

2. Sposób rozdawania iest, że się każdey Osobie cztéry Karty daią, a cztéry na stół się kładą: skoro te Karty są rozegrane, więc rozdaią się znowu po cztéry Karty każdey Osobie, aż wszystkie Karty rozdane będą: lecz iuż na Stół nic się nie kładzie.

NB. Rozdawaiący Karty nie iest koniecznie obowiązany, Karty które na Stół kładzie, regularnie, tak iak rozdaie, odkrywać, wolno mu bowiem podlug upodobania swego, iedną albo dwie, albo wszystkie razem przewrócić.

3. Przy tey grze nie może żadna Omyłka w rozdawaniu mieć mieysca; bo ieżeli Osoba która z trzema tylko gra Kartami, iest to własna iey Szkoda, a gdyby Karta która była pod Stół padła, więc Osoba nie maiąca więcey, iak trzy Karty, podnieść ią musi iako czwartą, bądź gdyby ona iey była pomocą, bądź ku szkodzie. Jedna albo więcey Kart przewróconych we grze nie uważaią się za Omyłkę, chyba żeby się to przy pierwszym rozdawaniu stało, i nim iedna z Kart Stołowych odkrytą zostanie.

4. Nie wolno nikomu więcey Sztychów iak ostatniego przeglądać, ani też wolno nikomu swoie własne Sztychy zrobione lub Karty w czasie gry rachować.

5. Nikt nie może więcey iak iedną Kartę do razu grać z ręki, lecz z tą Kartą nie tylko że mu wolno parę zrobić, i inną Kartę to same znaczenie maiącą, zabrać, lecz wolno mu oraz tą iedną Kartą tyle innych zabrać Kart, ile tylko przez związki z Kartą swoią przystosować może.

Naprzykłąd można Dziesiątką
iedną 9 i Assa wziąść, i
— 8 — 2
— 7 — 3
— 6 — 4
— 5 — 5
tak iak 10.

6. Ten który ostatnią Kartę Stołową bierze, albo Stół sprząta, rachuie za każdy raz bez odwołania iedne Oko.

7. Ten który ostatni Sztych zrobi, gdy iuż wszystkie Karty rozdane będą, zabiéra z nim oraz każdą inną Kartę, która tylko na Stole znaydować się może, i to się zowie Sweep*) albo wymiatacz.

8. Lurch (*Bredouille*) albo podwoynie wygrana gra iest pięć.

---

*) W Angielskim iezyku czyta i wymawia się to słowo Sweep iak Swip; a słowo Lurch, iak Lordż.

Ogolne Reguły.

1. Naypiérwsza i nayważnieysza Nauka iest ta, przypomnieć sobie, wiele Dziesiątek, Assów i Dwóiek wygrano, i czyli dwie Nadworne albo figurowe Karty nayprzòd na Stole były odkryte, co w szczegolności iest potrzebne. Wreszcie niech sobie każdy przypomnie wszystkie Karty, ieżeli może.

2. Jeżeli z Kartą przez siebie zadaną ani iedney ani więcey Kart z Stołu zabrać nie można, zawsze lepiey zadać Kartę Nadworną, ponieważ Karty nadworne mimo tego z większym nie mogą bydź pożytkiem, iak tylko parę Skupić; gdy przeciwnie inne Karty przez związki wiele innych z pożytkiem brać mogą.

Excepcye. Będąc rozdaiącym, a Karty wszystkie są rozdane, trzeba iedną Kartę Nadworną zatrzymać dla zabezpieczenia się od Sweepa. Czasem też maiąc w ręku wielkie Kasino (lecz inne trzy znaki muszą już bydź grane) iest lepiey, mnieyszą zadać Kartę, która z Kartą Stołową przez Związek Dziesięć czyni, w Nadziei że można będzie Karty w związku będące z wielkim Kasino zabrać.

3. Będąc rozdaiącym i maiąc w ostatnich czterech Kartach wielkie Kasino (a reszta trzech Dziesiątek wyszła) trzeba, ieżeli nie ma Karty Nadworney dla Sweepa, wielkie Kasino zatrzymać, w nadziei zrobienia związków; chyba że Ośmka albo Dziewiątka w moim ręku, więc w takim razie iest lepiey Kasino zadać, a losowi porzucić, czyli się przy Sweepie nie wròci.

4. Skoro iestem obowiązany, Kartę iedną do Kart Stołowych dołożyć, a niemam Karty Nadworney, więc muszę naprzòd mnieysze grać Karty; bo zachowawszy wyższe Karty, aż do końca, można mieć zawsze Nadzieię przez związek inne Karty temi zabierać.

Excepcye. Widziawszy, że małe Karty na Stole leżące przez złączenie Dziesięć wynoszą (a wielkie Kasino ieszcze nie wyszło, ani też w moim ręku nie znayduie się) trzeba większą grać Kartę dla przeszkodzenia Przeciwnikom, ażeby swoie Kasino nie zabezpieczyli; lecz gdy trzy dziesiątki wyszły, a ia sam ani też mòy Pomocnik nie iest rozdaiącym, trzeba się starać liczbę Dziesięć między Kartami Stołowemi zrobić, bez względu czyli mòy Pomocnik ma wielkie Kasino

w ręku, czyli nie ma, bo ieżeli się w ręku przeciwników naszych znayduie, z pewnością prawie twierdzić można, że go przy Sweepie dostaną, ieżeli go wprzody nie zabezpieczyli.

5. Maść Pikowa warta nieiakiey baczności; dla tego trzeba ią zawsze przed innemi Maściami preferować, ieżeli iest za iedno, tę albo inną zebrać parę. Lecz chęć ta, zawsze Karty pikowe wygrywać powinna bydź wstrzemięźliwa, ażeby inne przez to nie stracić zyski; chyba żeby przeciwnicy nasi wszystkie inne points byli zrobili, i podług podobieństwa większość Kart mieli, trzeba więc w takim razie starać się Karty pikowe zbierać dla przeszkodzenia, ażeby gra nie była wygrana.

6. Względem Assów, trzeba, ieżeli żadnych ieszcze nie zadano, albo ieżeli ieden albo dwa wyszło, a pierwsza albo druga ręka iednego miała, doczekać Okazyi, gdy same Dziesiątki i Karty Nadworne na Stole leżą, albo gdyby z innemi na Stole leżącemi Kartami mało czyniło stosunku, nimby się zadało; trzecia ręka i rozdaiący powinni go zawsze aż do końca zachować.

7. Gdy trzy Assy wyszły, trzebaby zwyczaynie czwarty złożyć, ieżeli iest pierwszą Kartą, którą mam zadać, lecz nigdy nie trzeba go bez żadnego względu po drugim graniu zatrzymać.

8. Maiąc dwa Assy w ręku, trzeba naypierwszey użyć Okazyi, aby iedno z nich zadać, w Nadziei, że nie będzie zabrany, aż znowu koley do grania na mnie przyidzie; a gdy mòy Pomnocik Assa gra, którego przez Stosunki zabrać nie mogę, trzeba przynaymniey takowe Stosunki, ile możności, starać się zmnieyszyć, ażeby go Przeciwnicy nie tak łatwo dostali,

9. Maiąc w ręku swoim Assa i małe Kasino a potrzeba wypada iedno z obydwoch grać, lepiey więc wziąść ostatnie, ponieważ gdy Przeciwnicy ie wezmą, iedne tylko oko wygrywaią; przeciwnie zaś wygraliby dwa Oczy, gdyby się zdarzyło, żeby Assa w Stosunku iakowym wziąść mogli.

10. Jeżeli między stołowemi Kartami znayduie się wielkie Kasino i ieden Ass, a ia mam w ręku Dziesiątkę i Assa, trzeba zawsze Assy

brać naprzòd, ponieważ te przez Stosunki mogą bydź wygrane; gdy przeciwnie Dziesiątka przez drugą Dziesiątkę wygraną bydź może.

11. Ogolna reguła iest, na Stole nie pozostawiać iedną tylko Kartę, albo takie Karty, ktòre przez złączenie iedną mogą bydź zabrane Kartą, z boiaźni aby przeciwnik Stòł nie uprzątnął. Żadna część tey gry nie wymaga więcey Zastanowienia i Uwagi iak ta; a przecież iest często zwodniczą. Ponieważ bowiem większa liczba Kart iest tak wielkiey Ważności, i rożnicę 6. Oczòw czyni, więc zawsze warto odważyć się na nią. —

Przypadki przy których ogolne reguły szczegolnie powinny bydź zachowane. Nie trzeba się odważać stòł uprzątnąć, kiedy Przeciwnicy cztery naznaczyli z boiaźni, ażeby się nie usunęli z pod Lurcha albo gry podwòyney; tym mniey ieszcze hazardować, gdy maią Dziewięć albo Dziesięć naznaczonych.

Przypadki, przy ktòrych ogolna reguła nigdy nie powinna bydź zachowa-

na. Na początku gry, gdy przez Stosunki wiele Kart zabrać można.

Gdy można iakikolwiek point zrobić.

Gdy ieden Sztych albo więcey różnicę Kart ustanowić mogą.

Gdy iuż wysoko naznaczyło się, a Przeciwnicy dwa albo trzy tylko points maią; w takim przypadku nie trzeba nigdy ogolną regułę zachować.

Kasino we trzy Osoby rożnia się zapełnie co do Praw i reguł od gry we cztery Osoby, i grywa się wcale innym sposobem.

Zwyczaynie iest sposòb takowy:

Zamiast iedenastu Oczòw składa się gra z piętnastu. Sześć Marków wystarczą do znaczenia.

Lurch albo gra podwoyna iest Siedm.

Każda Osoba naznacza Oczy, które wygrywa bez odtrącenia czego.

Gdy Strony graiące iuż tak daleko posunęli się we grze, że kilka tylko oczów brakuie do podwyższenia Licby ich Numerów do Szesnaście, i gdy dwie Osoby, albo wszystkie trzy liczbę tę wypełnili; (co niżey obiasnić się maiący przypadek okaże) więc gra rozsądza się podług stopnia oczów wygranych, tak iak przy grze wszystkich czterech, gdzie naywyższy przed nayniższym, nayniższy zaś przed Waletem, a ten przed grą samą, rachuie; i iak przy Pikiecie, gdzie ręka albo points wprzódy się rachuią, a po tym Kwinty i. t. d.

Porządek iak points (Oczy) po sobie następuią i rachowane bywaią, iest następuiący:

Nayprzód wielkie Kasino.
po drugie małe Kasino.
3cie Wieksza liczba Kart.
4te większa liczba Pików.
5te Ass pikowy.
6te Ass treflowy.
7me Ass kierowy.
8me Ass karowy.

Przykład poprzedniczych reguł.

Wystawmy sobie, że w czasie gry

A. wygrał dwanaście points.

B. tyleż, lecz

C. wygrał trzynaście.

Przy ostatnim zaś rozdawaniu Kart

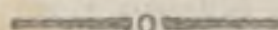
A. wygrał wielkie Kasino i treflowy i pikowy Ass.

B. wygrał mały Kasino i większą liczbę Kart.

C. wygrał większą liczbę Kart i Assy kierowy i karowy.

W takim więc razie ma każdy zgraiących 16. points do znaczenia, które w iednym czasie grę kończą. — Lecz Kwestya iest. — Kto wygrał? — Odpowiedź: B. wygrał, ponieważ A. wielkie tylko Kasino rachować może (co iednak grę iego nie uzupełnia, B. zaś natychmiast male swe Kasino i większą liczbę Kart naznacza, a że te dwa, cztery points w porządku Stopnia swego grę czynią, nim ieszcze Assy pikowy i trefflowy, Większość Pików i Assy Kerowy i Karowy, których C. wygrał, mogą bydź rachowane, więc B. ma prawo do Wygrania gry. —

Że zaś Kasino we dwie albo trzy Osoby, te same ma oczy, iak Kasino we cztéry Osoby, i te same reguły względem potrącenia: więc wszystkie inne reguły z wszelkiego względu maią i tu mieysce.



Reiestr.

